JANUAR 2005 35 1150 SIT

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

CD IZDAJA

Internet 2
OMREŽJE PRIHODNOSTI

OPISI IGER
- SID MEIER'S PIRATES!
- PRO EVOLUTION SOCCER 4
- VAMPIRE: BLOODLINES
- ROLLERCOASTER TYCOON 3
- NBA LIVE 2005 + DRUGE

Hekerji!
ZAVARUJTE SE

31 STRANI DELAVNIC IN VODIČEV

Delavnice
Programiranje z DX9
Obdelava fotografij
Začetki v Linuxu
3D modeliranje

PREIZKUSILI SMO
↘MEDIA CENTER 2005

VELIKI SUPERTEST
↘ZAPISOVALNIKI DVD

PRIMERJALNI TEST
↘NOVE TIPKOVNICE

ISSN 1580-8203
JANUAR 2005 / 35 / 1150 SIT
9 771580 820005

EKSTRA!

NAJ IGRE LETA 2004

NOTESNIKI
Nadgradnje, igranje in obvezna oprema!

SPLETNE IGRALNICE

IGRE, PROGRAMI IN DODATKI
CELOTNI 3D CANVAS IN SHOWSHIFTER 2.05 >> ZOO TYCOON 2 >> AUDACITY >> SOUND FORGE AUDIO STUDIO 7.0 >> LIVE FOR SPEED >> AD-AWARE SE

Računalniki MEGAhit

Sistem SCORPIO Media

AMD Sempron 3100+(754)
512 MB DDR Dual
160GB 7200 S-ATA IBM
MSI K8MM-ILSR (754)
GeForce Fx5700LE 128MB TV-out
Na osnovni plošči 5.1 Digital
10/100
DVD- RW (+/-) NEC3500A
ATX SCORPIO 400W SuperSilent
Multimedijska Tipkovnica Ps2
Scrool Optical Miška

167.900

Cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino
možen je nakup na obroke:
3,6,12 ali 24 mesecev

Komplet PREMIUM PLANET

AMD XP 2800+
Mp MSI K7Nforce2
z vgrajeno
mrežno kartico 10/100
in 6 kanalno zvočno kartico
512 MB DDR
80GB 7200
ATI Radeon 9600XT 128Mb TV-out
DVD RW (+/-) NEC3500A
disketna enota 1,44
Multimedijska tipkovnica
Optična miška + podloga
aktivni zvočniki
+ 17" monitor
HYUNDAI Q770 FLAT

179.900

Cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino
možen je nakup na obroke:
3,6,12 ali 24 mesecev

PREMIUM

24 mesecev garancije

AGP GeFORCE GF 6600GT 128MB 2x DVI

3D pospeševalnik nVidia GeForce
128Mb GDDR3
AGP 2 / 4 x / 8x
Dual 400MHz RAMDACs

56.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino
možen nakup na obroke

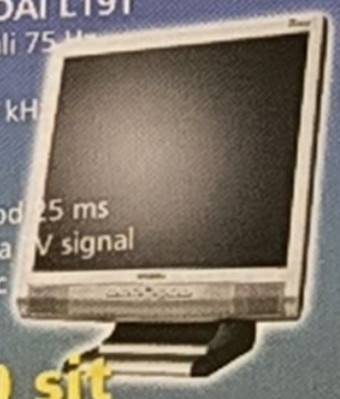
ImageQuest · HYUNDAI

LCD HYUNDAI L70N

Točka 0,264
1280 * 1024 / 60 ali 75 Hz
Horiz. frekv: 30-80 kHz
Kontrast 500 : 1
Svetilnost 250 cd
Odzivni čas: 12ms
Vidno polje 150 (H), 125(V)

79.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

LCD TV HYUNDAI L19T



1280 * 1024 / 60 ali 75 Hz
Točka 0,294
Horiz. frekv: 30-80 kHz
Kontrast: 500 : 1
Svetilnost: 250 cd
Odzivni čas: manj od 25 ms
TV Tuner: Antena za TV signal
Daljinski upravljalec

149.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

HYUNDAI Notesnik P57EF 15"

Procesor Intel Celeron 2667/256
15 TFT XGA, 1024x768
256MB DDR, Trdi disk 40GB
Combo DVD/CD-RW
Slovenska tipkovnica
+Torbica

199.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

www.hyundaiQ.com

LCD 15" GNR

Model: TS-501 - srebrno -črn
To ka 0,297
1024 * 768 / 60 ali 75 Hz
Kontrast 300 : 1
Svetilnost 250 cd
Odzivni čas - 16+9 ms
Zvočniki 2x 2w stereo

49.990 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

LCD 17" GNR TS700

LCD 17" Srebrno črn
Kontrast 450:1
Svetilnost 270 cd/m
Odzivni čas: manj od 16 ms
Max res: 1280*1024/60 Hz
Točka 0,264

63.990 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

LCD 19" / HV 901TS

LCD 19" Srebrno črn
Točka 0,264
1280 * 1024 / 60 ali 75 Hz
Kontrast 700 : 1
Svetilnost 250 cd
Odzivni čas - 16+9 ms
Zvočniki 2x 2w stereo

99.990 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, Tel.: 01 830 35 30,
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake Iatiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

e-misija

www.e-misija.s

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

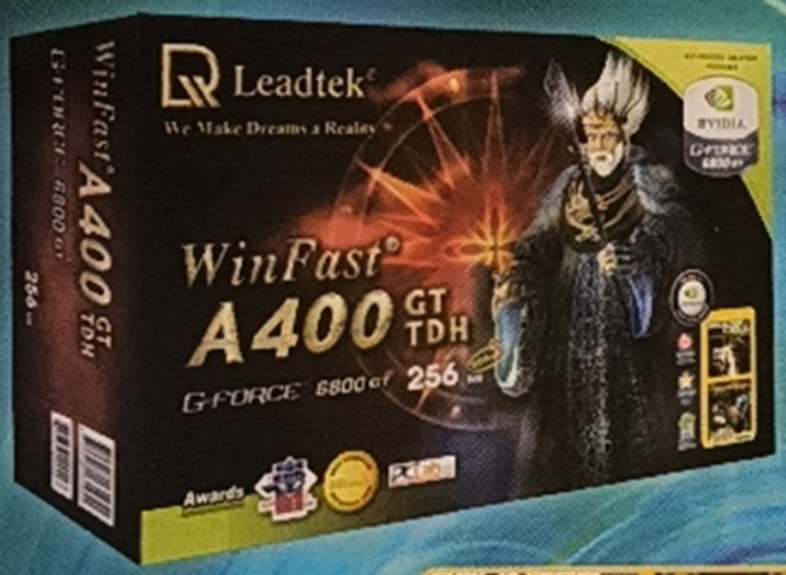
The way it's meant to be played

nVIDIA

WinFast® A400 Series

Equip to Conquer

Bring the best Gaming experience!



- Leadtek Air-Surrounded hladilni sistem (2D način <30db)
- Supeskalarni GPU, 16 cevovodov (3D način ≤33db)
- Polna podpora Shader Model 3.0.
- 256 bitni GDD3 spomin - preko 1 GHz DDR prenos podatkov
- 64 bitno filtriranje in senčenje tekstur s plavajočo vejico
- Dual DVI ali Dual D-sub podpora
- Priloženi dve aktualni DX9 igrici

AGP8X series

PCI EXPRESS series

NOVO Multimedia Series

WinFast A6600

- NVIDIA GeForce 6600 GPU
- 128MB high speed DDR spomin
- Podpira D-sub, DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

WinFast PX6600

- NVIDIA GeForce PCX6600 GPU
- 128MB high speed DDR spomin
- Podpira D-sub, DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

WinFast TV USB II Deluxe

- 3-port USB 2.0 USB Hub
- Power-up scheduling
- Time-shifting
- Direct Burn
- Multi capture način zajemanja

PRODAJNA MESTA: AVTO IZZIV Vrhnika d.o.o. 01/750 21 13, DAR d.o.o 01/721 66 34, ENIAC d.o.o 05/333 35 55, HARVEY NORMAN 01/585 50 00, JAE Kolosej Maribor 02/252 12 64, JAE Kolosej Celje 03/491 17 77, JAE Novo mesto 07/331 63 70, MLACOM d.o.o 01/500 87 75, PIKANET d.o.o 02/534 82 20, PINGWIN Jesenice 04/586 12 31, POWER PLUS Ljubljana 01/511 27 27, POWER PLUS Maribor 02/320 75 70, POWER PLUS Celje 03/428 20 38, RICH COMPUTERS 07/306 68 50, SEBANET d.o.o 03/490 91 50, TECH TRADE Center 01/434 01 08, Trgovine JANUS TRADE, Trgovine MENTIS d.o.o., ULTRA IMPEX d.o.o. 02/843 16 56, **eTrgovina: www.pcplus.si**

www.leadtek.com

PCFormat

V tej številki

35 Januar 2005

Vklop

Opremljeni 10
Keep yourself warm through December

Novice 12
Povedali vam bomo, kaj se dogaja in kaj ne

Teme

Casino Royale 22
Razkrite skrivnosti spletnega hazarderstva

Internet 2 26
Zakaj bo sin interneta pokončal procesorje

Igre leta 2004 65
Vrhunci, porazi in skriti dragulji

V mreži hekerjev 88
A res veste, kaj pomeni "buffer overflow"?

Soočeni

Tipkovnice 18
Naj se vidi, naj se ve, na kaj tipkati se sme

Projektorji 34
Taki, manjši, ravno za vašo dnevno sobo

Delavnice

Fotografije Serif Photosmart 7 68
LCD ploščica Funkcionalen dodatek 71
Družina Genealogija za začetnike 72
Win XP Pospešite zagon 74
Linux Namestitveni vodič 76
Zabava TV kartice 78
Zvok Popravite čudne MP3-je 79
Omrežja Varnost 80
Koda Programiranje DirectX 82
Grafika Uporaba Amapja 6, 3. del 84
Nadgradnje Prenovite notesnik 92

Vodiči

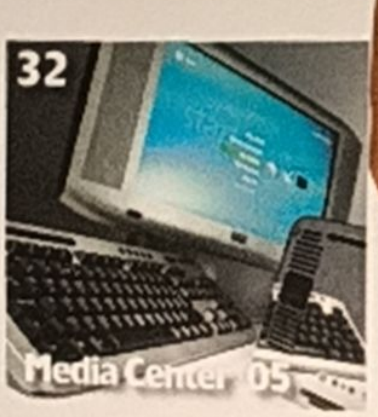
20 stvari 86
Preprečite sesuvanje Windows

Nadgradnja notesnika 92
Kako in s čim nadgraditi notesnik

Vprašajte Gregorja 96
Nasveti uredniške glavce

52 Internet 2 omrežje prihodnosti

Kako se bo največje omrežje na svetu razvijalo v prihodnje in kako bodo procesorji zastarali



Kreativnost in učinkovitost

Konstruktivno izrabite prosti čas – predstavljamo vam kar 31 vodičev in delavnic.

Kazalo oglaševalcev

Acord 38, 41, 43, 116
Adriatic 39
Anni 30
Bofex 115
C-Line 72
Chip 37
Digital Data 70, 75, 77, 80, 94
E-misija 2
Foto Grad 20
Harvey Norman 16
KFM 100
Kotar 89
Leadtek 3
Mikroing Trade 63
Mlacom 40
Mobinet 110
Norman 107
Parametica 10
Pasadena 49, 90, 96
PIRS 98
Radio Krško 12
Radio Viva 109
Rodocomp 72, 93
Sunrise 99
Tech Trade 29
Telemach 50
Trend NET 14
VideoToP 46, 64
Zmaga je Vaša 7

Vsebina revije

Strojna oprema

Microsoft Media Center 2005 32
Sony Ericsson P910i 36
Tungsten T5 37
Asus A8N SLI / ATI 200P 42

Drugi opisi 38
Seagate Barracuda 160Gb USB, Asus Extreme AX 700 Pro, JVC XV-N316S, Prestigio Nobile 158W, Mpio FG100, P4 3,46GHz, Foxconn 925XE7AA-8EKRS2, BenQ FP 783, Sony KRV-20SR3, Soltek SL-K8AN2E-GR, HP Photosmart M307, Auravision eluminX

Primerjave: Projektorji 34
Supertest: Zapisovalniki DVD 100

Programska oprema

Steganos Security Suite 44
Cosmi Internet Protection Pack 44
Adobe Photoshop Elements v3 45
Microsoft Digital Image Suite 10 45

Igre

Sladke igre 48
Lestvice 50
Rollercoaster Tycoon 51
Vampire the Masquerade: Bloodlines 52
Men of Valor 54
Pro Evolution Soccer 4 56
Top Spin 56
Worms Forts Under Siege 56
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 57
Pirates! 58
NBA Live 2005 60
Star Wars: Jump To Light Speed 61
Axis & Allies 61
Plemenska scena 63
Igre leta 2004 65

Krajši opisi 62
Abraham Strong, Space Mercenary, Kult: Heretic Kingdoms, A Shark's Tale, Athens 2004, Gates of Troy, Midway Arcade Treasures

Odklop

Najboljše s spleta 108
DVD kotiček 111
Kisli možgani 113
Samo še to... 114

darilo

poster

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banovič, Denis Ferlič, Bošťjan Krajnc
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Denis Ferlič, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel.: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Biljana Ostojić
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz PCFormata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

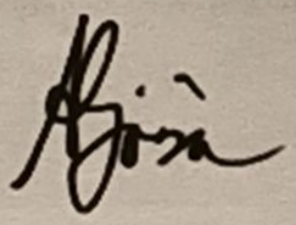
Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Spet na začetku

Doživeti in preživeti jutro 1. januarja zna biti boleča reč. V glavi bežni spomini na zabavo prejšnjega dne in občutek, kot da je v lobanji ujetih dvajset detlov, ki si kljujejo pot na prostost, v ustih pa okus, ki narekuje, da bo za zajtrk najmanj pol tube zobne paste. Običajno pa novega leta dan ne mine le v znamenju glavobolov in z njim povezanih neprijetnosti, ampak tudi v znamenju idej, ciljev in želja za vseh 365 dni, ki nam jurišajo v objem. Začel bom skromno, a egoistično, in vzel prvo željo zase. Ko to pišem, zunaj še ni snega, zato upam, da bo pošteno belo, ko bom prelistaval mimo uvodnika, ko bo ta postal del prvega PCFormata v letu 2005.

Če vam *PCF* že ne bo prinesel snežink, pa vam gotovo ne bo prizanesel z bogato vsebino. Raziskali smo internet prihodnosti, izgubili polovico plače v spletni igralnici in celo zbrali pogum, da o tem napišemo članek, katerega prvi del vas čaka na strani 22. Opisali smo zabavno piratsko simulacijo *Pirates!* in testirali zapisovalnike DVD, projektorje za domačo rabo in še kup drugih kosov strojne in programske opreme. Celoten videz smo še malce izpilili in revijo zapolnili s kopico uporabnih vodičev in delavnic. Tu so še 9,4Gb DVD, nagradne igre, novice, vampirji... Sicer pa, zakaj bi vam moral vsak mesec pokvariti vsa presenečenja – le poženite se v strani, ki sledijo. Preden mi izginete z obzorja, pa samo še moja druga želja, samo za vas: naj bo leto 2005 vaše leto. Želim vam, da bi ob koncu leta pogledali nazaj, in si rekli: "No, to je bilo pa prav zabavno."



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA
Javno je izjavila, da ne mara Jenifer Lopez. To ne bi bil problem, če ta ne bi bila Denisova zaročenka. Trdi on.

DENIS
Ko raste ta stavek, Denis drema za sosednjo mizo. Po treh dneh in treh nočeh dela naj ima izobčec pet minut zase.

IVO
Cel mesec je pošiljal pisma v parlament, da bi dosegel prepoved padanja snega. Ne mara ga, ker ni njegove barve.

BILJANA
Ob novem letu nas je vse obdarila z... hej, pravzaprav nismo dobili ničesar. Njen položaj na tej strani je v nevarnosti.

JANJA
Skoraj je dosegla, da je ne bi več dajali na konec tega seznama. Skoraj. Morda pa naslednji mesec, kdo bi vedel.

RAČUNALNIKI

FRONTA

ZMAGA JE VAŠA

www.fronta.org

računalniki
od 40.000 sit dalje (z ddv)
monitorji lcd 17"
od 60.000 sit dalje (z ddv)
digitalni fotoaparati
od 20.000 sit dalje (z ddv)

RUŠILNE CENE

Tel.: 03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

3D Canvas

Orodje za 3D modeliranje, ki vključuje intuitiven pristop k delu. Tudi ustvarjanje animirane scene je podobno preprosto. Animacijo boste lahko kasneje shranili kot video datoteko.

ShowShifter 2.05

Originalen in zelo priljubljen vse-v-enem medijski center. Združuje toliko lepih lastnosti pod eno streho, da smo mu namenili stran v reviji. Poglejte med delavnice. **Stran 78**.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

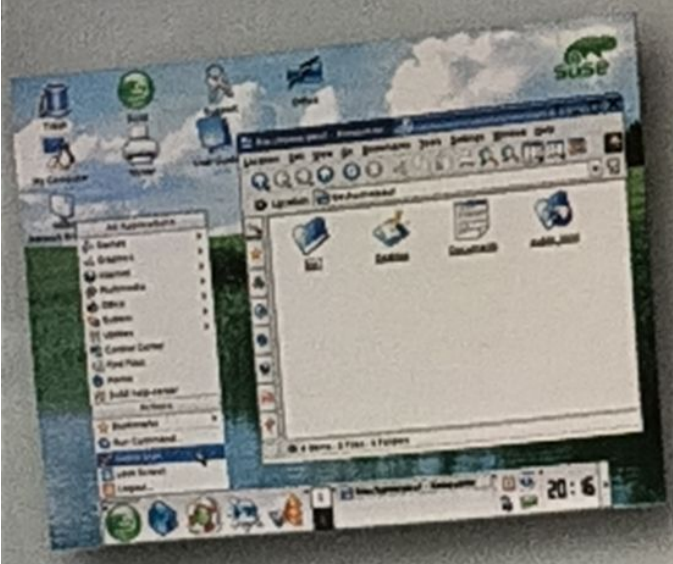
Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v PCF, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.

SUSE Linux 9.1

Ena izmed najbolj priljubljenih distribucij operacijskega sistema Linux je na voljo tudi na našem disku. Da se vam ne bi zataknilo že pri nameščanju, si oglejte našo delavnico. **Stran 76**.



Seznam velja za PCFormatov DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Preizkusni programi

Ashampoo Media Player Predvajalnik medijskih datotek
Audacity Snemajte in obdelujte glasbene datoteke
Blender 2.34 Priznano orodje za 3D modeliranje v igrah
Firebird Priljubljen spletni brskalnik za Linux
LCDCenter Program za nadzor prikazovalnika LCD
Minilyrics Prikazujte besedila ob glasbi
MP3 Doctor Hitro popravite datoteke MP3
OpenOffice.org za Linux Priljubljen paket za Linux
Paragon Drive Backup 6 Izdelajte varnostno kopijo diska
Paragon Partition Manager 6 Nadzor particij
Sound Forge Audio Studio 7.0 Glasbeno orodje

Igre

Championship Surfer Naslov pove vse
Live for Speed S1H Odlična simulacija dirkanja
Men of Valour Preberite opis in igrajte demo
The Incredibles Če vam je bila všeč risanka...
Trainz Railroad Simulator 2004
Zoo Tycoon 2 Postanite nadzornik živalskega vrta
Armies of Exigo MP Večigralski način strategije
Children of the Nile Nova strategija
FlatOut Noro dirkanje – morate poskusiti
Full Spectrum Warrior Odlična strateška igra
Painkiller: Battle out of Hell Nadaljevanje
Worms Forts: Under Siege demo #2 Črvi v akciji

Dodatki in modi

Battlefield 1942 - Desert Combat Final Mod
Battlefield Vietnam - Insurrection 1776 0.2
Deus Ex - Zodiac Parts 1-3 Zbirka modov
Enemy Territory - True Combat Elite Mod
Half-Life - Natural Selection 3 Beta 5 Mod
Joint Ops Map Editor Urejevalnik stopenj
Natural Selection - Hive Mind Bot 3.4 Znan mod
Warcraft 3 Bonus Maps Dodatne stopnje
Counter-Strike Source - Fusion Pack Nove stopnje
Max Payne 2 Dead Man Walking Mape
Panzers Bonus Map Razlaga ni potrebna
UT2004 - Community Bonus Pack 1 Naj stopnje

Bonus

ADRIFT Odlično orodje za izdelavo pustolovščin
Adventure Game Studio Izdelajte pustolovščino
CursorXP Spremenite kazalec v Windows XP
DivX Codex & Player 5.2.1 Popularen kodek
DOSBox Fantastičen emulator DOS-a
Game Maker Brez programiranja sestavite igro
ObjectDock Posnemajte sistem MacOS
SphereXP Svojevrsten vmesnik za WinXP
ZX Spectrum Emulator Igrajte prastare hite

+ ŠE VEČ

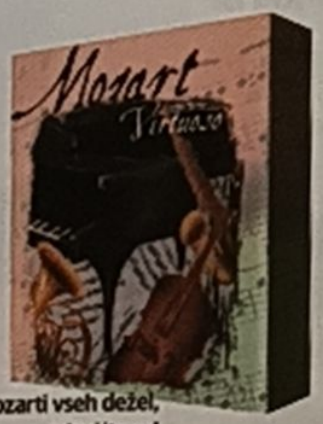
Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformaslo.net

Glasba

Pohvale levo, pohvale desno, pohvale povsod. Dobri ste. Rad bi vas samo uradno obvestil, da ste mi rešili življenje. Do tistega usodnega dne so mi po glavi letale le neumnosti (skratka služba, služba, služba), potem pa sem v roke dobil *PCFormat* številka 34 in dobesedno požrl vašo glasbeno delavnico. V mladosti sem se veliko ukvarjal z glasbo, zdaj pa sem spet sem našel stari smisel življenja. Seveda verjetno ni treba poudarjati, da sem takoj vse tam naštete programe tudi namestil na disk in jih dobro preizkusil. Od takrat jih uporabljam vsak dan, še posebej program Mozart. Pošiljam vam prvo skladbo, ki sem jo sestavil. Vem, da ni kaj posebnega, vam bom pa kmalu poslal še kaj boljšega. Kako se vam zdi?
TADEJ, LJUBLJANA

PCF pravi Veseli nas, da smo prebudili v tebi spečega skladatelja. To, kar si nam poslal, je resnično dobra stvar. Vidi se, da imaš talent. Le tako naprej, pa bomo kmalu stali v vrsti za tvoj avtogram. Če je še kdo tam zunaj ustvaril kaj podobnega, naj nam brez oklevanja pošlje, da ne bo radio edini, ki nam bo delal družbo v pisarnah.



Mozarti vseh dežel, združite se!

Mame

Sem 12-letni mulc, ki mu mami ne pusti igrati "nasilnih iger"... Kako naj jo prepričam da pri navadnih strategijah ali kakšnemu *Gothicu* ne bom jaz zadajal nasilja?
Gothicman

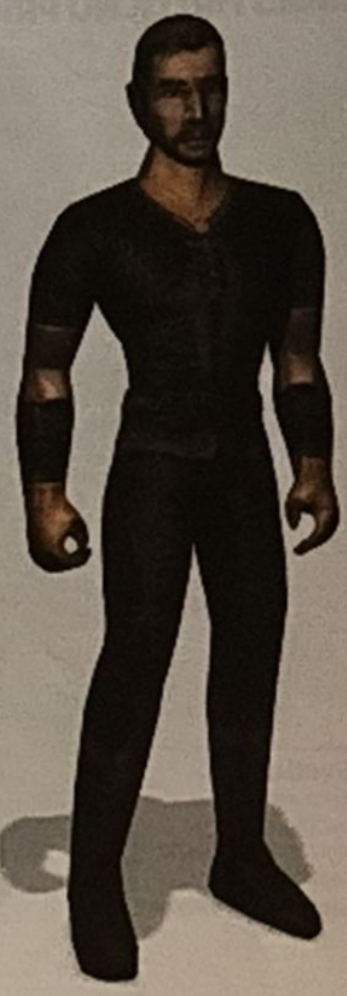
PCF pravi Izdali ti bomo skrivnost: mame imajo vedno prav. Tudi takrat, ko nimajo. Žal za nadaljnjih 6 let ne vidimo rešitve zate. Če se ti vseeno zdi, da bi jo lahko omajal, ji poskusi predstaviti igre kot orodje za učenje, kar tudi so. Učiš se angleščino, zgodovino, spodbujajo domišljijo... Dokazano je tudi, da imajo tisti, ki igrajo igre boljšo koordinacijo oči in rok in da se laže koncentrirajo.

Resnična

Že dolgo časa berem PCF in redno spremljam objavljena pisma. V decembrski številki sem prebral pismo "Neznanje je greh" in sem se spomnil na zgodbo o dogodku, ki se mi je zgodil v šoli ter sem se odločil, da vam ga opišem, da bi se še vi nasmejali tako kot sem se jaz takrat.

Imeli smo uro računalništva, ko je v učilnico vstopila učiteljica za biologijo, sedla za računalnik in se začela pripravljati, da bi napisala neko poročilo. Medtem ko je pisala to poročilo, je za 5 minut odšla na WC. Medtem se je vklopil ohranjevalnik zaslona. Ko se je vrnila, ni vedela, kaj je narobe in je vprašala profesorico za računalništvo, kaj naj naredi. Profesorica ji je odgovorila: "Dvakrat močno udari po mizi". Ona je to naredila, ohranjevalnik zaslona se je ugasnil in lahko je nadaljevala s pisanjem.

Kakšne 3 mesece kasneje sem videl to isto profesorico, kako je vstopila v učilnico in začela tepsti mizo. Jaz sem se začel samo režati. Verjetno še vedno to počne.
Blaž, Ljubljana


Glej, mami, kako prijazen stric!

PCF pravi Verjetno bodo zdaj ostali bralci mislili, da si pisma izmišljamo. Pa še en stavek v bran profesorici biologije: nihče se ne rodi pameten. Morda se (še) ne spozna na računalnike, zato pa verjetno na sestavne dele razstavi, sestavi in spet oživi žabo katerekoli vrste v manj kot minuti. Zagotavljamo vam, da je žabam to prav všeč.

Živa žaba noter plava, mrtva krota vun se mota...

Pismo meseca

Božična evforija

Ta božič je vsako leto bolj podoben noriščnici. Verjetno je to postal daleč najbolj skomercializiran dan v letu sploh. In tisti, ki pridejo finančno dobro skozi, gotovo nismo potrošniki.

Na žalost pa sem tako začel razmišljati šele sedaj, ko je že prepozno. Ja, tudi mene je zgrabila nakupovalna mrzlica, povsod so obljubljali ugodne nakupe, veliko izbiro in kaj jaz vem, kaj še. Na koncu pa nisem bil deležen ne velike izbire in ne ugodnih cen. Odločil sem se, da je čas, da nadgradim računalnik, a ko sem prišel v trgovino, nisem imel prave ideje, kaj bom sploh kupil, odločil sem se, da bom pustil strokovnjaku, da mi strokovno svetuje.

Prvi šok je bil že, ko sem vstopil. Ljudi se je kar trlo in mimo blagajne so nosili velike kupe izdelkov. Ko sem zaprosil prodajalca za nasvet, mi je samo ponirl v roke nekaj katalogov in že se je moral posvetiti naslednji stranki. Ko sem mu po pol ure mencanja končno lahko vzel nekaj dragocenih minutk, me je seznanil s kruto resnico. Drugi šok je bil, da je bilo že skoraj vse razprodano ali pa sploh še niso imeli na zalogi. Vseeno sem se odločil za nakup, ker sem imel pač denar že pripravljen. Na blagajni pa me je čakal še tretji šok. Približno poznam cene računalniške opreme in vem, da ni bilo nič kaj bistveno ceneje, kot pa če bi strojno opremo kupoval julija, če sem sploh kaj privarčeval. In zdaj bi rad tako javno vprašal vse tiste, ki so tudi kupovali opremo zdaj: zakaj, hudiča?

Saj v bistvu vem tudi sam. Vsa večja podjetja so strateško lansirala svoje največje izdelke ravno sedaj. In potem eden kupi, dva kupita, tretji gre iskat kaj za darilo, četrti vidi, da ljudje kupujejo, v podzavesti mu odzvanjajo besede "popusti, popusti" in naenkrat smo vsi v trgovinah in zapravljamo kot ponorel.
Peter, Maribor

PCF pravi **Tvoj primer še zdaleč ni osamljen. Je že tako, da imamo vsi pod božič zapisano "Pojdi nabavljat!" V vsakem primeru je treba kupiti darila in ko se že kupuje... kamor je šel bik pa naj gre še štrik. Včasih se res pustimo voditi kot ovce. Prav imaš tudi, kar zadeva cene. Okoli konca leta prodajalci vedo, da bodo v vsakem primeru imeli promet, pa če spustijo cene ali ne, zato se jih raje ne dotikajo. Prvi pravi padec cen lahko pričakuješ šele tam okoli meseca marca.**

Na žalost smo morali tvoje pismo malo skrajšati, ker si bil zares "izčrpen". Ker pa si poleg tega zadel tudi, kot pravimo, žebljico na glavico, smo tvoje pismo izbrali za pismo meseca. Nagrada je že na pošti, obdarilo pa te bo podjetje VideoToP iz Maribora (www.videotop.si).

Pišite in zmagajte!

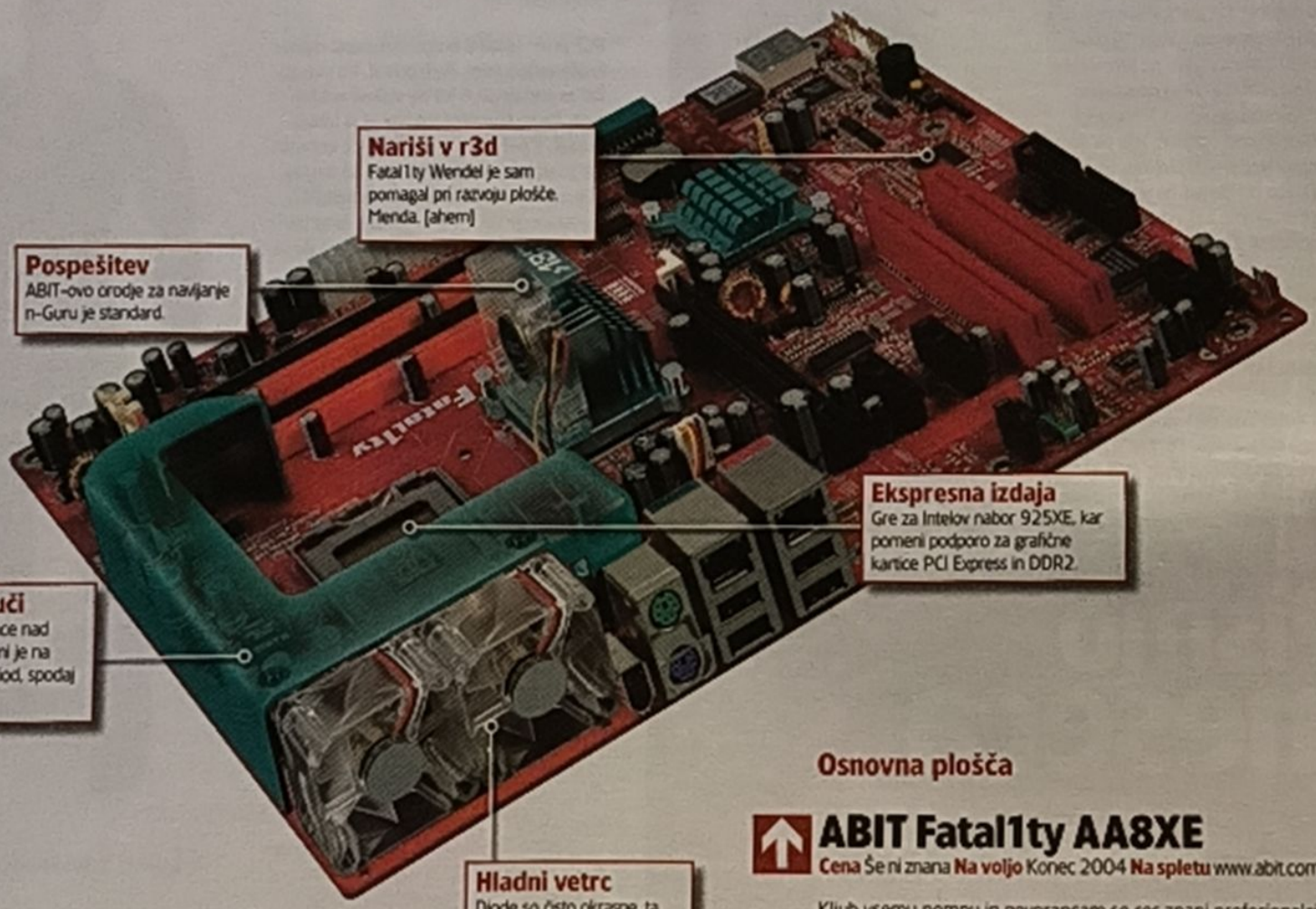
Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček Trustmaster Modena 360 Upad in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Obe nagradi bosta med seboj odlično sodelovali, kar smo za čas testiranja vedno znova ugotavljali.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki se zadevajo revije *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno, mi pa bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas.

pisma@pcformatslo.net

Opremljeni

NAJBOLJ MRZLIČNO PRIČAKOVANA NOVA STROJNA OPREMA



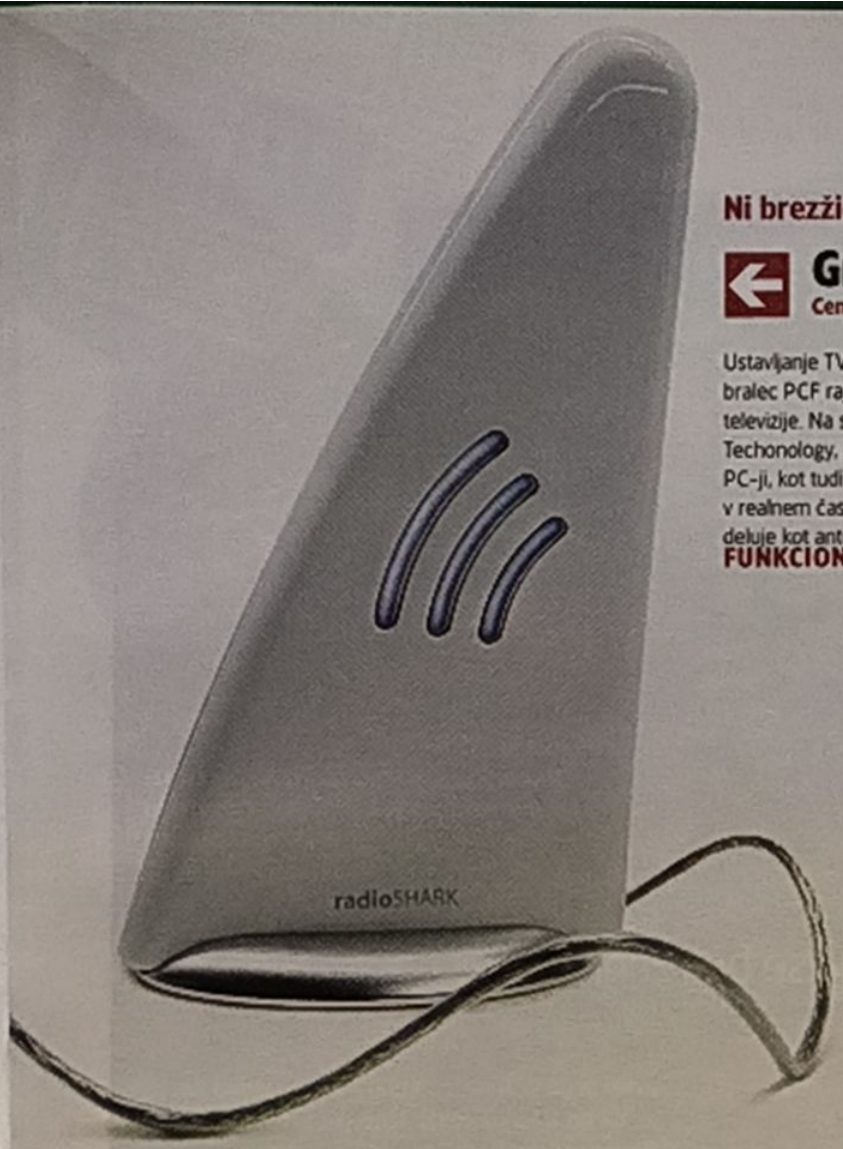
Osnovna plošča

ABIT Fatal1ty AA8XE

Cena Še ni znana **Na voljo** Konec 2004 **Na spletu** www.abit.com.tw

Kljub vsemu pompu in govorancam so res znani profesionalci približno tako pogosti, kot Bushevi zavezniki v "vojni proti terorju". Edini, ki kakorkoli grozi, da bo postal resnično znan in popularen, je to Jonathan Wendel, znan tudi kot Fatal1ty. Danes je že starejši občan, vsaj v igralnih vodah, a Kralj Quaka še vedno praši zadnjice in dobiva vse boljši sloves.

Te dni vse to počne v Doomu 3. In zdaj ima svojo lastno osnovno ploščo, ki mu bo pomagala pri masovnih pobojih. ABIT Fatal1ty AA8XE se ponaša z Intelovim najnovejšim naborom čipov 925XE, seveda skupaj s podporo za 1.066MHz sistemsko vodilo, PCI Express, S-ATA in dve gigabitni mrežni kartici. A koga sploh briga za vso to navlako? Nas najbolj zanimajo tiste rdeče diodice na vrhu in dnu plošče. Kar 15 jih je, skupaj z dvema ventilatorjema, ki zrak usmerjata proti procesorju, pa vsekakor sestavljajo osnovno ploščo, ki se precej razlikuje od vseh ostalih na trgu. In zapomnite si, da ni kičasta, jasno? **ZAŽELENO**



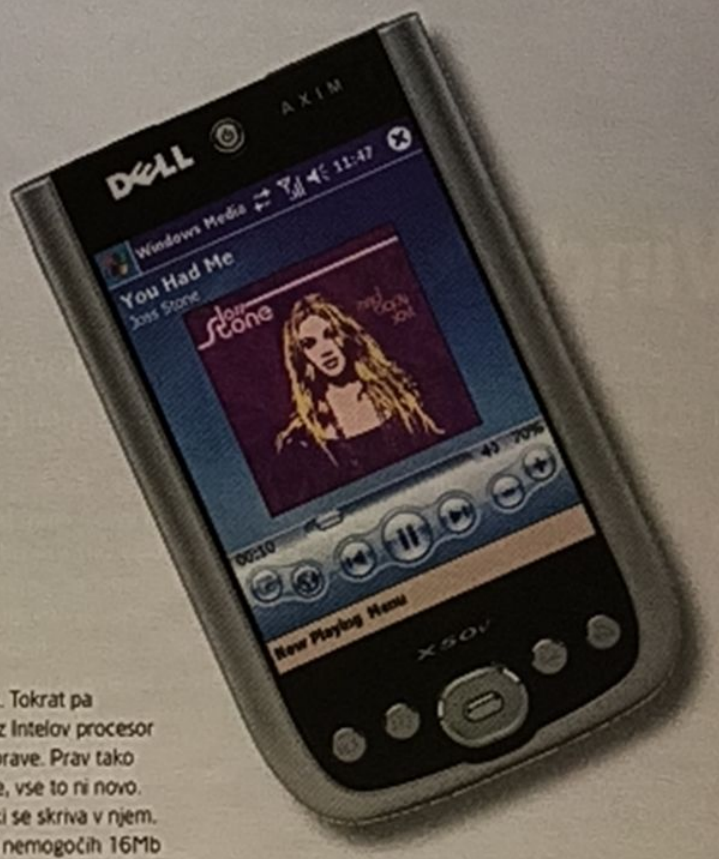
Ni brezžični vmesnik

Griffin RadioSHARK

Cena 14.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.griffintechnology.com

Ustavljanje TV slike na PC-ju je taaaako iz mode. Sicer bi pa tako ali tako vsak cerebralno sposoben bralec PCF raje poslušal radio, kot da bi se pustil zasipavati z bedarijami, ki zadnje čase kar lijejo iz televizije. Na srečo so razvijalci noro priljubljenega dodatka za iPod, imenovanega iTrip, Griffin Techonology, predstavili ta plavutasti AM/FM radijski sprejemnik na vodilu USB. In združljiv je tako s PC-ji, kot tudi z Maci. RadioSHARK (je ime zdaj jasno) zna posneti program katerekoli radijske postaje v realnem času, omogoča ustavljanje predvajanja in snemanje ob določenem času. Sama naprava deluje kot antena, kar je hudo kul, snema pa v formata AIFF in AAC, kar pa ni tako kul.

FUNKCIONALNO



Žepna raketa

Dell Axim X50

Cena od 122.000 SIT naprej **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.dell.com

Že večkrat smo prerokovali, da se bo enkrat pojavil ultimativni multimedijski dlančnik. Tokrat pa prerokbe niso več potrebne, ker je zadeva končno prispela. Priznamo, da je 624MHz Intelov procesor Xscale, ki je že tako ali tako noro močan za dlančnik, na voljo v marsikateri drugi napravi. Prav tako pravi zaslon VGA (640 x 480), nad katerim smo tako navdušeni, ni več unikaten. Ne, vse to ni novo. Razlog, da je Axim X50 pravi dlančniški mesija, je grafični čip naslednje generacije, ki se skriva v njem. Dell je torej vgradil Intelov novi multimedijski pospeševalnik 2700G, ki ima že skoraj nemogočih 16Mb lastnega grafičnega pomnilnika. Skupaj s tistim zaslonom VGA, ki smo ga že omenili, omogoča X50 predvajanje videa MPEG in WMV v skoraj DVD-kvaliteti. Dobite lahko celo izvedbo z video izhodom. K temu prištejte še ogromno hrambenega potenciala, saj ima reže za kartice CF in SD, pa je jasno, da smo dobili potencialnega morilca Portable Media Centra.

NUJNO

Palični mešalnik

Saitek X52 Flight Control

Cena Ok. 35.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.saitek.com

Niso vsi ljubitelji letalskih simulacij čudaki. Res ne. A ko človek zagleda sliko dnevne sobe, v kateri je milijon in pol monitorjev ali garaže, v katero je stlačena sprednja polovica lovca, preprosto ve, da s človekom, ki je odgovoren za kaj takega, ni vse v najlepšem redu. Se pa ne branimo poštene sobno-letalske opreme, še posebej, če je oblikovana kot ta okusna igralna palica iz Saiteka. Ima več osemsmernih gumbov in prijetno osvetljenih stikal, da predstavlja pravo nirvano za letalske navdušence. Druga enota ima celo zaslonček, na katerem se izpisujejo informacije o gumbih in profilih.

NUJNO

Notesnik

Dell Inspiron 9200

Cena Ok. 300.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.dell.com

Dell je znan po tem, da pogosto zamuja na zabavo, ko je govora o vgradnji novih tehnologij. Gigant iz Round Rocka v Teksasu raje počaka, da se prvi zagreti proizvajalci premaknejo in nastavijo goflje, po katerih jih lahko mahnemo, potem pa se vključi v dirko v času, ko se zadeva najbolj splača. In čudi nas, da še vedno ne ponuja niti enega tabličnega PC-ja. A to zdaj ni pomemben podatek. Pomembno je to, da se je modra pošast končno odločila udeležiti zabave s 17-palčnimi notesniki. Med glavne specifikacije spadajo procesna moč, ki jo dobavlja Intelov Pentium-M, grafične mišice iz ATI Radeona 9700 Mobility, ter priključne možnosti, kot so vmesniki za priključevanje v standardno in brezžično omrežje. Bolj zanimivi so zaslon WUXGA, video izhod DVI in zapisovalnik dvoslojnih DVD-jev.

ZAŽELENO

Na levi je ozadje Bliss Hill iz Windows XP. Na desni je novo ozadje Energy Bliss. Očitno je to pomembna novost...

Windows XP 2

Govorice o izidu nove različice Windows XP so vse bolj zagrete. Kaj lahko torej pričakujemo naslednje leto?

Govorice o izidu nove različice Windows XP so vse bolj zagrete. Kaj lahko torej pričakujemo naslednje leto? Da se je Microsoft odločil odstraniti določene ključne funkcije iz naslednje generacije Windows – zdaj se pa zdi, da bomo še nekaj časa obtičali s sistemom XP, ki ga že imamo.

Oktobra 2004 je Steve Ballmer, predsednik Microsofta, potrdil izid druge različice Win XP. Govorimo o Release 2, ne o Service Pack 2, jasno? Ne bi pa nas presenetilo, če bi Release 2 postal kar Service Pack 3.

Microsofta ni bilo mogoče prepričati, da bi izpljunil kakšno dodatno informacijo o R2. Ve se, da bo varnost, kot običajno, Velika Stvar – nedvomno osrednja točka R2 – tako da bomo mogoče celo dočakali vgrajen protivirusni program in (upajmo) bolj učinkovit in prilagodljiv požarni zid.

Microsoft se namreč še vedno bori proti vedno večjemu nezadovoljstvu uporabnikov zaradi varnostnih lukenj v Windows in Officu, zato se bo moral pošteno potruditi, da si bo ponovno pridobil zaupanje javnosti. To se mora zgoditi, še preden Google izvrši svoje velikopotezne načrte.

POGLED V PRIHODNOST

Seveda si Microsoft besedno zvezo "nove lastnosti" pogosto drugače predstavlja kot mi. Novo ozadje za namizje in tretji (zdaj jih je že težko šteti) vizualni slog sta bila, kot je videti, veliki prednosti Media Centra 2005; videti pa je, da bo R2 vključeval dejansko predelavo XP. Verjetno bomo videli tudi nekaj lastnosti Longhorna, kot je z Avalon 3D združljiv vmesnik in nekaj resnično novih prednosti, kot je nova različica Internet Explorerja, s katero bomo lahko dražili hekerje. Obstaja tudi upanje, da bo vključene nekaj funkcionalnosti Media Centra.

To zveni čisto v redu, a kaj to pomeni za Longhorn? Tega ne ve nihče. Še bolj pomembno vprašanje se nam zdi, če bo R2 na voljo kot brezplačna nadgradnja, torej kot SP2. Mogoče je ravno možnost, da se bo prodajala, glavni razlog, da R2 ne propagirajo kot novi servisni paket... www.microsoft.com

Dobrodelna Panda

Tudi proizvajalcem protivirusnih programov ni vseeno, kaj se dogaja po svetu.

Sto stvari, ki jih svet resnično ne potrebuje. Prva stvar so lačni in nepreskrbljeni otroci, druga stvar je "tretji svet" na splošno, tretja pa nadebudni in le pogojno talentirani glasbeniki, ki bi se radi šli dobrodelneže. In ker bi se radi znebili vseh treh postavk, se nam zdi strašno fino, da se uspešna podjetja vse pogosteje odločajo del svojega zaslužka namenjati tistim, ki so pomoči resnično najbolj potrebni.

Po tej poti se je letos že drugič podalo tudi podjetje Panda Software, ki ga vsi dobro poznamo po stabilnih in zanesljivih varnostnih rešitvah. Povezali so se namreč z dobrodelno organizacijo Save the Children, ki po vsem svetu aktivno pomaga otrokom. Delujejo na vseh področjih pomoči, kot so preprečevanje pomanjkanja hrane, zaščita otrok, preprečevanje prisilnega dela otrok, izobraževanje na vseh področjih in druge oblike pomoči za zaščito otrok v okviru konvencije Združenih narodov.

Letos je pomoč namenjena predvsem otrokom in delavcem te dobrodelne organizacije v Sudanskem Darfurju, kjer že leto in pol potekajo oboroženi spopadi. Združeni narodi pa so situacijo v Sudanu označili kot eno največjih humanitarnih katastrof doslej. Panda Software je denar namenila za pomoč pri vzpostavitvi bolnišnice v Darfurju, pomoč v prehrani in za druga nujno potrebna sredstva.

Slika Phil Brown

Dvojedrna slaščica

Večjedrni procesorji so pred vrati. Nas pa bolj zanima, če bodo res pospešili naše računalnike – mogoče so pa le še en trik, na račun katerega se bomo morali znebiti denarja.

Leto 2005 bo leto, ko bo večjedrno procesiranje na voljo množicam. To zdaj že vemo. Manj jasno pa je, kako bo vplivalo na najbolj pomembno stvar – uporabniško izkušnjo. Ali bodo prvi dvojedrni čipi res znatno hitrejši od enojedrnih različic? Ali bomo morali zvesto čakati na razvijalce programske opreme, da bodo svoje programe priredili za takšno obliko procesiranja? Kdo bo bolje prenesel prehod, AMD ali Intel?

IZDAJE ČIPOV

Preden pa pričnemo odgovarjati na ta vprašanja, bomo na hitro razkrili, kaj nam lahko povedo pri IBM-u. Kljub novi evforiji Veliki Modri že kar nekaj let ponuja večjedrne procesorje. Njihov paradni konj, čip za strežnike, znan kot Power5, je že tretji dvojedrni čip tega podjetja. Dvojedrni procesorji torej vsekakor niso nova ideja.

Vrnimo se raje v deželo namiznih računalnikov. Vse kaže, da bo Intelov prvi dvojedrni čip precej preprost, saj bo imel dve jedri Prescott P4, ki si bosta delili vodilo. Ob izidu bodo frekvence najverjetneje presegle 3,2GHz. Jasno je, kakšne bodo prednosti pri poganjanju več aplikacij, vprašanje pa je, če ne bo delovanje z eno samo aplikacijo celo počasnejše.

George Alfs iz Intela nas je opomnil, da je njihova hipernitnost tlakovala pot razvoja programske opreme, ki je združljiva z večjedrnimi procesorji. "Vsaka programska oprema, ki je optimizirana za hipernitnost, je že na pol poti do podpore za večjedrne procesorje," trdi. Povedal je tudi, da bodo dvojedrni sistemi preprosto bolj odzivni pri klasični uporabi, kar je sicer težko izmeriti, a je čisto verjetno.

"Leto 2005 bo leto, ko bo večjedrno procesiranje na voljo množicam"

Frekvence AMD-jevih alternativ te dvojnosti še niso znane, a se zna zgoditi, da bodo imeli njegovi procesorji prednost. Intel je imel doslej kar nekaj težav s pregrevanjem procesorjev in visoko porabo, AMD-jev 90nm proces pa ob tem deluje izjemno stabilno. AMD-jeva odločitev, da bosta pomnilniški krmilnik in sistemsko vodilo integrirana kar v procesor, pa lahko izniči ozka grla pri Athlonu 64, zaradi katerega znajo trpeti Intelovi prvi dvojedrni procesorji. Imate kak komentar? Odpravite se na **www.pcformatslo.net/forum** in nam povejte svoje.

VROČE

Roboti
V vsakem domu bodo do leta 2007. www.unece.org/press/pr2004/04robots_index.htm

Sam and Max
Pasji dobrodušnež in hiperkinetični zajec se mogoče celo vračata. www.telltalegames.com

Counter-Strike: Source
Zakaj bi izumljali toplo vodo, če lahko zadevo samo prebarvamo?

GeForce 6800Go
Dostojna grafika za notesnike. Brez obiskov pri okulistih, torej.

Athlon 64
To je trenutno vodilni čip. Če si ga še ne lastite, nas zelo zanima, zakaj?

Računi Gmail
Čas bo za 5Gb Microdrive v mobilnem telefonu za shranjevanje e-pošte.

Radeon X800 Pro
Precenjen in z napakami. Navijte ga v XT: www.raptor-mods.co.uk/index.php?article&id=867

LCD-ji z nizko ločljivostjo
Še vedno smo šokirani zaradi LG-jevega 23-palčnega monitorja z mizerno ločljivostjo 1.280x768.

Doom 3
Večino je začel dolgočasiti po 10 urah. Ali je razširitev Resurrection of Evil res dobra ideja?

Pentium IV Prescott
Ne ponuja ničesar podobnega Athlonovi igralni moči.

HLADNO

TO SMO SLIŠALI

"Izdaja naše bete je velikanski korak naprej k hitrejšemu dostavljanju informacij, ki jih uporabniki iščejo po internetu." Yusuf iz Microsofta o novici, da je MSN izdal beta različico iskalnika MSN Search, ki bi naj porazil Google. beta.search.msn.co.uk

KDO JE...

Slika Thinkstock / Alamy

Michael Dell

Kdo je to?
Stari Mikey je dečko, ki se skriva za korporativnim velikanom Dell Computers. Podjetje je nastalo s samo 1.000 dolarji kapitala, danes pa proda 150.000 PC-jev dnevno.

Oh, ne, ne še en nadebudni milijonar?
Točno to je. Računalnike je začel prodajati leta 1983 iz svoje študentske sobe in jih je skrival v kopalni kadi, ko so prišli domači na obisk, da ne bi mislili, da zanemarja študij.

In za kaj zapravlja ves ta denar?
No, na www.opensecrets.org lahko preberete, da je dal letos tono denarja Georgu W. Bushu. Je tudi dobrodelnik različnih židovskih organizacij v ZDA in je zagrizen nasprotnik iger na srečo.

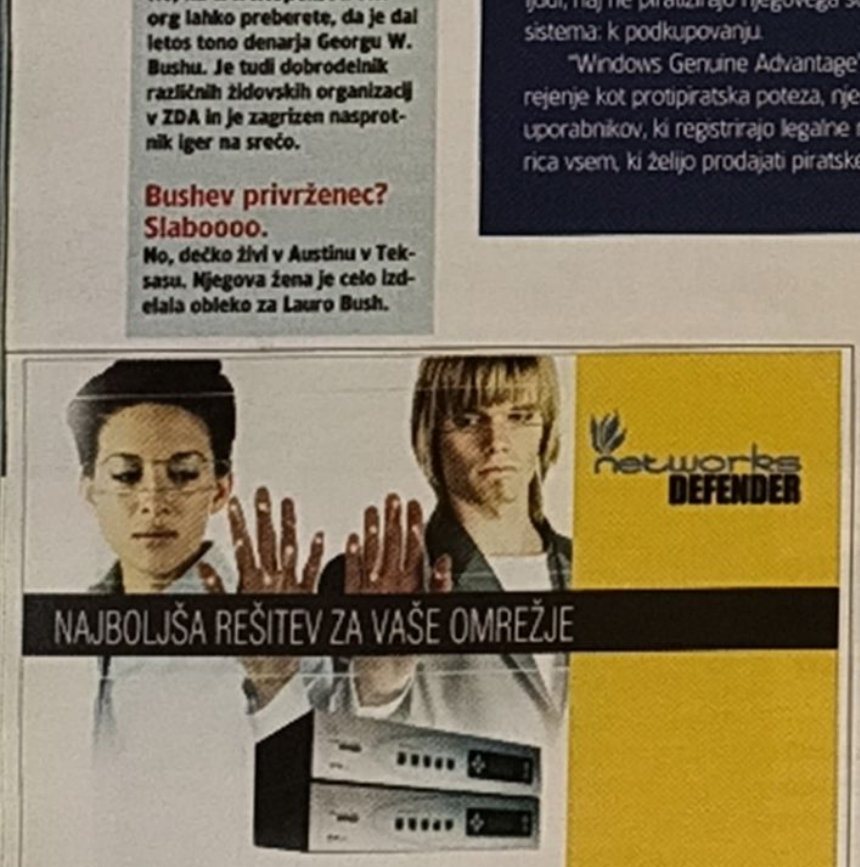
Bushev privrženec? Slaboooo.
No, dečko živi v Austinu v Teksasu. Njegova žena je celo izdelala obleko za Lauro Bush.

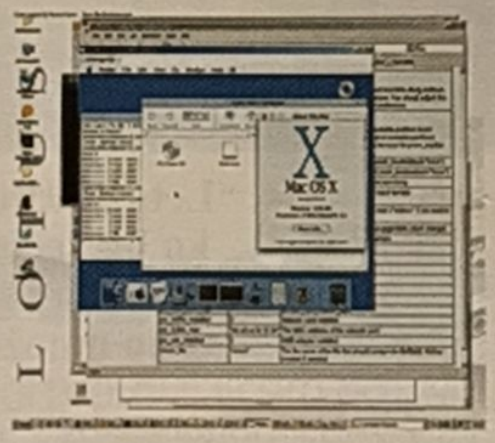
Korenje

Microsoft ponuja brezplačno programsko opremo vsem, ki lahko dokažejo, da imajo legitimno kopijo

Pa smo mislili, da so bili uporabniki strahotno ogorčeni zaradi aktivacije Windows XP. Danes hiter obisk Googla z geslom "crack Windows XP" izvrže na stotine vodičev in programov, s katerimi lahko zaobidete kontroverzni protipiratski sistem. Zato se je Microsoft drugače lotil prepričevanja ljudi, naj ne piratizirajo njegovega starajočega se operacijskega sistema: k podkupovanju.

"Windows Genuine Advantage" zveni bolj kot formula za rejenje kot protipiratska poteza, njen cilj pa je nagrajevanje uporabnikov, ki registrirajo legalne različice XP in seveda košarica vsem, ki želijo prodajati piratske kopije. Prvi korenček, ki so ga pomolili uporabnikom pred nos, je program *Photo Story 3*, podpovprečen program za ustvarjanje diaprojekcij iz fotografij, ki je lahko vaš, če dokažete, da ne uporabljate nelegalnega sistema Windows. Če pomislimo, da lahko program kupite za dobra dva tisočaka, si nekako ne moremo predstavljati, da bi kaj hitro začeli mahati v Microsoftovi smeri z našimi serijskimi številkami. Dobivamo pa tudi že poročila o tem, da Windows Update blokira dostop do vseh nekritičnih popravkov za uporabnike nelegalnih kopij XP. Koliko časa bo trajalo, da bo Microsoft popolnoma preprečil delovanje takih sistemov? **www.microsoft.com/genuine**.





53%

CIFRA!

53% lastnikov PC-jev ne ve, kaj je "domače omrežje", je pokazala nedavna raziskava. Pet odstotkov teh uporabnikov je prepričanih, da gre za organizacijo domače zabave.

Prepovedan sadež

Napori, da bi prenesli tako idoliziran operacijski sistem Mac OS X na PC, že rojevajo sadove. Sicer ne razumemo ravno, zakaj, saj sam sistem ni čisto nič posebnega, a sta na trgu že dva delujoča emulatorja – *PearPC* (**www.pearpc.net**) in *CherryOS* (**www.cherryos.com**). Prvega je težko nastaviti, je pa tudi v zgodnji fazi razvoja, tako da mu manjka ogromno možnosti, drugi, ki bo kmalu izšel, pa menda lahko poganja OS X pri impresivnih 80 odstotkih hitrosti, zato avtorji za emulator želijo 50 dolarjev (nekaj manj kot 9.000 SIT). Avtorji *PearPC-ja* nad tem niso navdušeni in trdijo, da je *CherryOS* uspešen samo zato, ker so jim avtorji ukradli dobršen del kode. O tej sagi bomo še pisali.

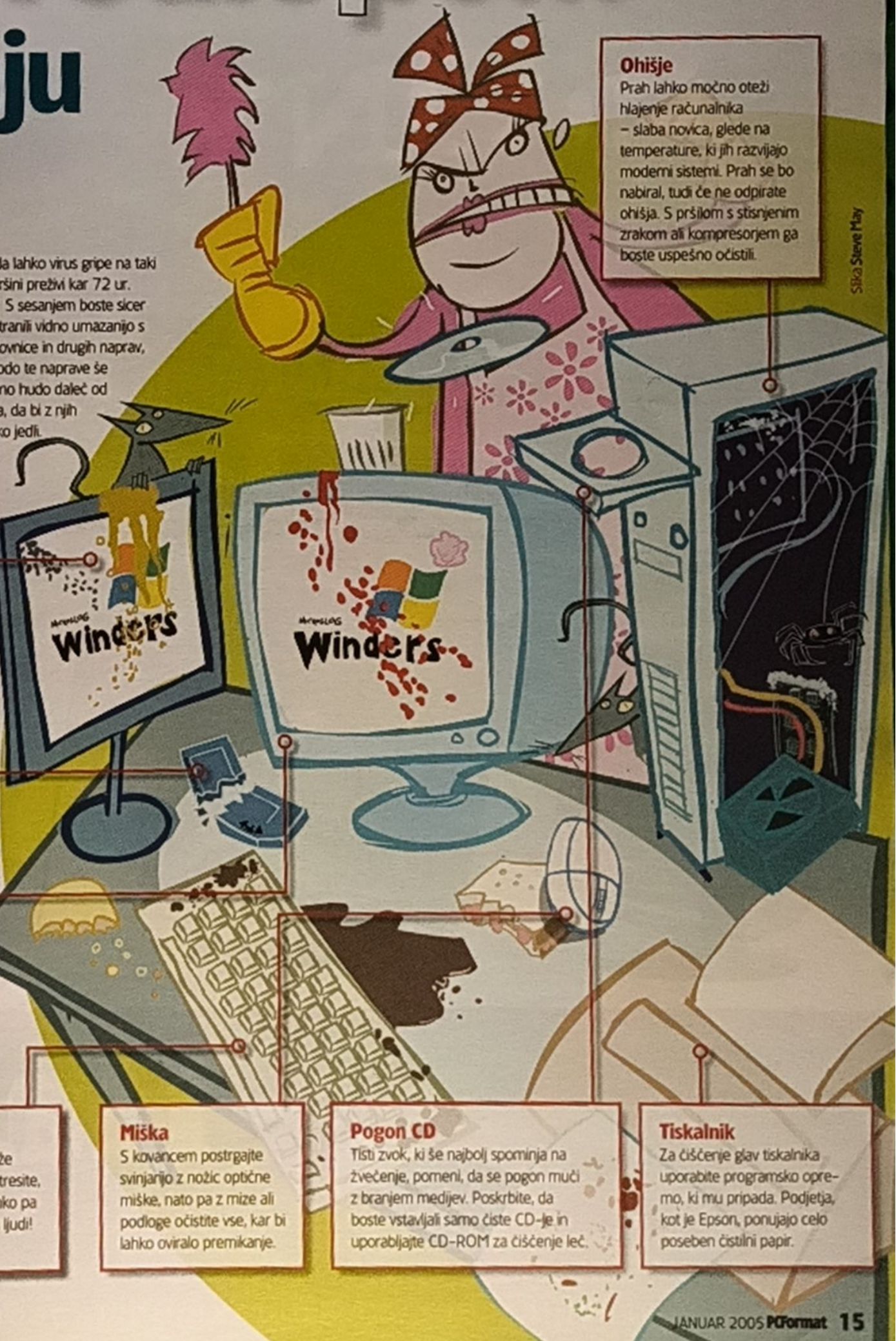
SMRTNO RESNI NASVETI

PCFVodič po...

Čiščenju PC-ja

Računalnik ni pasji smrček. Samo zato, ker je črn in ker se sveti, še ne pomeni, da je čist, kar seveda velja za vse zunanje naprave. Povprečna tipkovnica skriva 511 bakterij na kvadratni centimeter. Pomislite na to, da jih je v stranišču šoljki na isti površini le 8. Tako vsaj pravijo na univerzi v Arizoni. Še huje je, da lahko virus gripe na taki površini preživi kar 72 ur.

S sesanjem boste sicer odstranili vidno umazanijo s tipkovnice in drugih naprav, a bodo te naprave še vedno hudo daleč od tega, da bi z njih lahko jedli.



Slika Steve May

Ohišje
Prah lahko močno oteži hlajenje računalnika – slaba novica, glede na temperature, ki jih razvijajo moderni sistemi. Prah se bo nabiral, tudi če ne odpirate ohišja. S pršilom s stisnjenim zrakom ali kompresorjem ga boste uspešno očistili.

Monitor LCD
Običajna čistila za steklo bodo poškodovala LCD. Najmanj škode boste naredili z vodo, a za čiščenje uporabite vlažno krpo in vode ne pršite po zaslonu.

Pomnilnik
Vedno se ozemljite; statična elektrika lahko poškoduje komponente, kot je pomnilnik.

Monitor CRT
Zapacan zaslon je slaba ideja za oči. Klasično čistilo za steklo bo primerno za čiščenje, a monitor pred čiščenjem vedno izklopite in čistilo napršite na krpo, neposredno na zaslon.

Tipkovnica
Kupi bakterij, ostankov hrane in mrtve kože stanujejo tukaj, zato tipkovnico občasno stresite, dezinficirajte in obrišite z vlažno krpo. Lahko pa kupite tudi novo, ki bo imela bacile drugih ljudi!

Miška
S kovančem postrgajte svinjarijo z nožic optične miške, nato pa z mize ali podloge očistite vse, kar bi lahko oviralo premikanje.

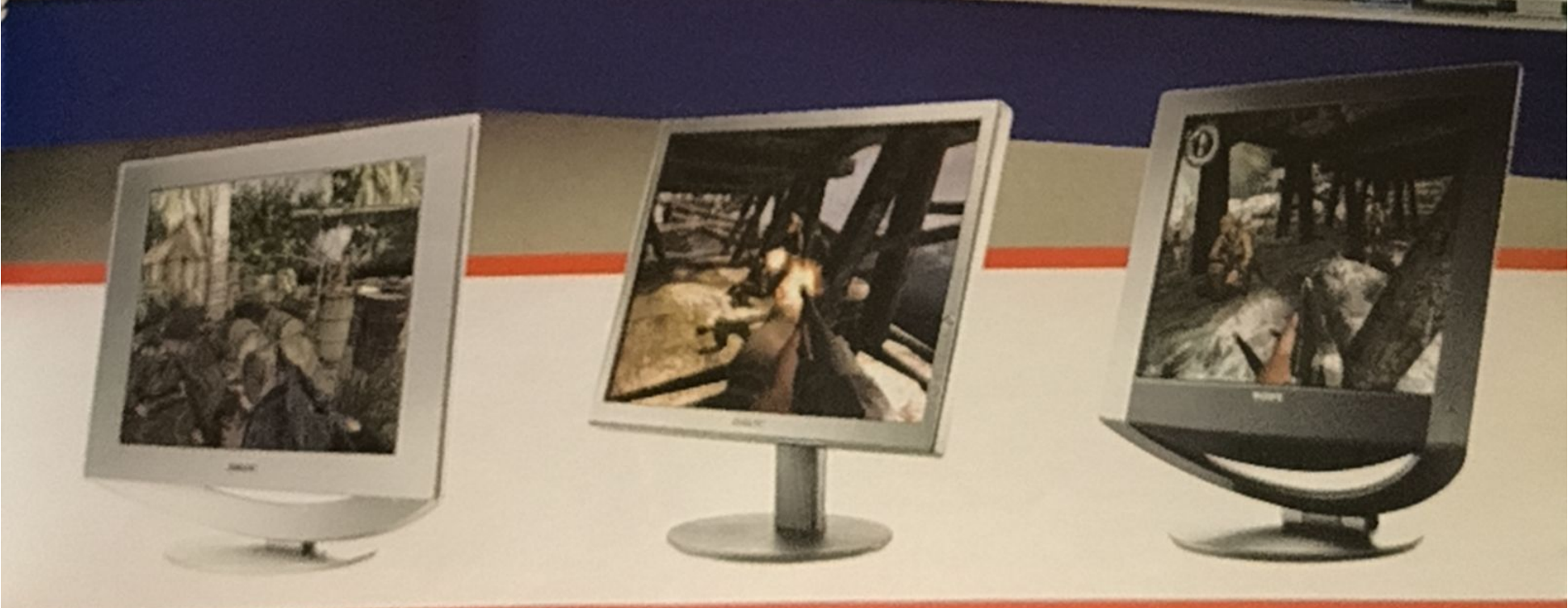
Pogon CD
Tisti zvok, ki še najbolj spominja na žvečenje, pomeni, da se pogon muči z branjem medijev. Poskrbite, da boste vstavljali samo čiste CD-je in uporabljajte CD-ROM za čiščenje leč.

Tiskalnik
Za čiščenje glav tiskalnika uporabite programsko opremo, ki mu pripada. Podjetja, kot je Epson, ponujajo celo poseben čistilni papir.

SONY
SONY
Največja izbira SONY
SONY
Harvey
•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•V MESECU DECEMBRU ODPRTO 7 DNI V TE
•POHIŠTVO•SPALNICE•DNEVNE SOBE•KUHINJE•SEDEŽNE GARNITURE•AVD

televizorji, plazme in LCD

na enem mestu v Sloveniji!



Norman

•PON.-SOB.: od 9.-21. URE, NED.: 10.-17. URE•TEL.: 01 585 5000•

-VIDEO•BELA TEHNIKA•MALI GOSPODINJSKI APARATI•RAČUNALNIŠTVO•

VHOD V PC

Tokrat smo se odločili primerjati komplete brezžičnih tipkovnic in mišk dveh največjih proizvajalcev teh vhodnih naprav.

Narediti cel halo na račun najnovejše grafične kartice, ki jo morate nujno imeti, ali obubožati, ker ste kupili nov monitor LCD, velik kot Švica, je čisto enostavno. Način, na katerega komuniciramo s PC-jem pa večina gladko spregleda. Ne glede na to, ali pišete pisma ali kosite horde nezemljanov, lahko dobra tipkovnica in miška popolnoma spremenita način uporabe računalnika.

Velika imena industrije običajno predstavijo nove izdelke ravno okoli novega leta. Microsoft je nove tipkovnice in miške razkril že septembra in z novimi izdelki ustregel praktično vsaki vrsti uporabnika. Logitech seveda ni počival in je prav tako predstavil nove tipkovnice in miške, ki ponujajo vse, kar lahko ponudijo Microsoftovi izdelki, nekateri pa ponujajo celo dodatno funkcionalnost. Logitechovi kompleti, ki se z računalnikom povezujejo preko Bluetootha namreč funkcionirajo kot vozlišča, tako da lahko z njimi uporabite od brezžičnih slušalk do telefonov in celo tiskalnikov.

Verjetno niste zgrešili vseh fanfar, ki so se oglašale za časa izida Service Packa 2 za Windows XP, kajne? No, razen naprednejših varnostnih funkcij, je Microsoft v ta servisni paket vključil tudi lastno podporo za Bluetooth. To je vsekakor zelo dobra ideja, a le za lastnike Microsoftovih izdelkov. Po namestitvi se Service Pack 2 namreč zelo potrudi, da bi onemogočil vse alternativne oblike povezav Bluetooth, tako da je uporaba Widcommove programske opreme, ki jo uporablja Logitech, precej boleča. No, Microsoftovi novi izdelki Bluetooth pa so popolnoma odvisni od SP2.

LATENTNE TEŽAVE

Vsi kompleti na testu so brezžični in vsak ima drugačno latenco. Počasna miška sicer ne bo delala težav med deskanjem po spletu, v kakšni strelski igri, v kateri miniaturen premik zapestja pomeni razliko med preživetjem in žalostno smrtjo, pa lahko višja latenca požre goro živcev. Kompleti, ki signale prenašajo po radijski povezavi, so precej nezanesljivi za igre, Bluetooth pa na tem področju ponuja nekaj ključnih prednosti.

Logitech je pred kratkim predstavil MX1000, miško, ki je prerasla optične senzorje in jih zamenjala z laserjem, ki omogoča blazno izboljšano natančnost. Kdo bi si mislil, da se borno mulci osemdesetih enkrat res lahko igrali z laserji... **PCF**

KAKO SMO TESTIRALI

Mučenje tipk na tisoč in en način.

Vsak komplet smo priključili na testni sistem z Gigabytovo osnovno ploščo, 3GHz Pentiumom 4 in Windows XP Professional. Z vsakim kompletom smo delali en dan, da smo se navadili nanj in ugotovili, kako praktičen in kvaliteten je. Po delu je čas za zabavo, zato smo vse komplete testirali še v igrah in preverjali, kako se odzivajo. V obeh delih testov smo ocenjevali ergonomsko zasnovo kompletov, težavnost namestitve in morebitne težave z brezžičnimi povezavami, ter seveda vse možnosti in dodatke.

Optical Desktop Elite for Bluetooth 35.900 SIT

92%

Proizvajalec: Microsoft **Na spletu:** www.microsoft.com

Namestitev Microsoftove programske opreme Intellipoint je logičen in enostaven proces, ki pa se nekoliko zaplete pri dejanskem povezovanju miške in tipkovnice z vmesnikom Bluetooth na USB.

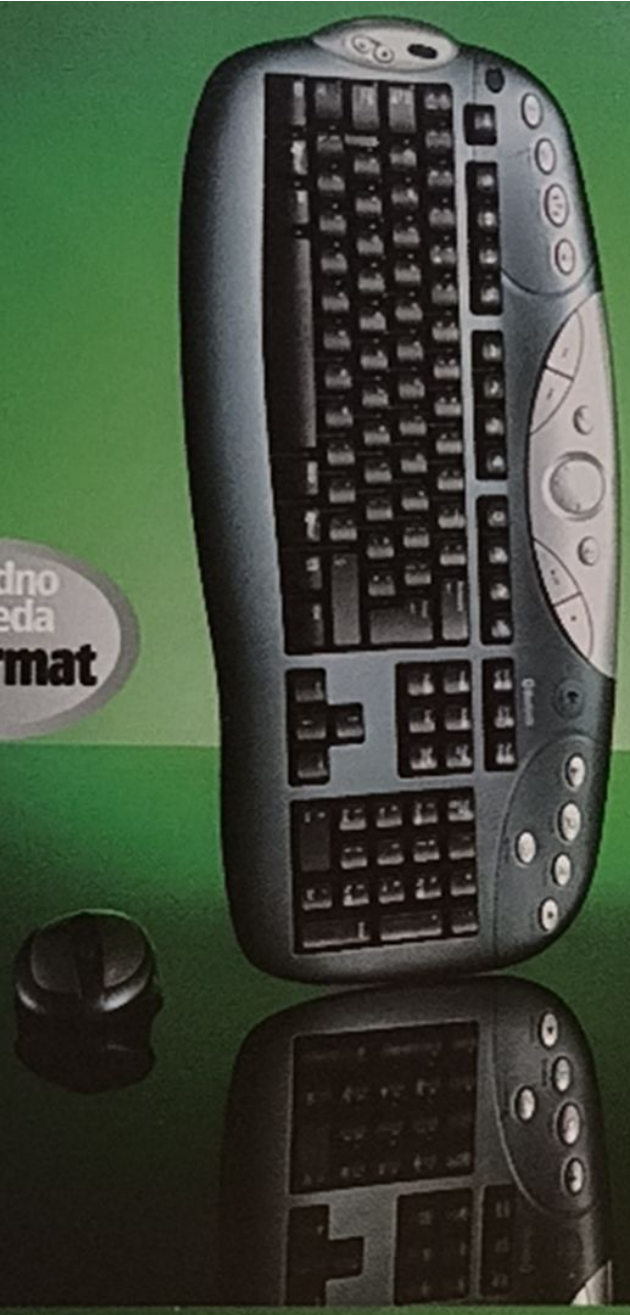
Celoten paket je v vsakem pogledu odličen. Izdelan je iz visoko kvalitetne plastike, počivala za zapestja pa so prijetno oblikovana in gladka. Tipkovnica Elite po kvaliteti izdelave dejansko močno izstopa pred konkurenco.

Zaradi povezave Bluetooth zastojev miške praktično ni, zato je Desktop Elite dobra odločitev tudi za še tako zahtevne uporabnike. Kljub temu, da se pri Microsoftu zelo trudijo, da bi izboljšali sledenje optičnih mišk, pa je še vedno res, da se te na odbojnih površinah ne obnesejo najbolje.

Nova miška po obliki močno spominja na svojo predhodnico, za razliko od nje pa ima precej izboljšano avtonomijo. Pri Microsoftu trdijo, da lahko z dvema alkalnima baterijama AA zdaj zdrži tudi do šest mesecev, česar pa nekako nismo mogli preizkusiti – potrdimo lahko le to, da med enotedenskim testiranjem ni kazala znake, da bi ji zmanjkovalo energije. Drugi element, ki je bil rafiniran, pa je poenostavljen vmesnik Bluetooth, ki se je pomanjšal v klasičen, pet centimetrov dolg ključek USB.

Vedite pa, da je komplet Elite zasnovan izključno za uporabo z Windows XP SP2. Da bi uživali vse prednosti tega kompleta, bo torej potrebno namestiti zadnji servisni paket. Ko je to urejeno, pa se lahko Elite pohvali z možnostjo priklopa več kot ene tipkovnice in miške. Preko vmesnika lahko sinhronizirate mobilne telefone in dlančnike ali tiskate na brezžične tiskalnike. Možnosti torej ni konec.

Izbor uredništva PCFormat



Vredno ogleda PCFormat

Cordless Desktop MX for Bluetooth 42.960 SIT 89%

Proizvajalec: Logitech Na spletu: www.logitech.com

Logitechov Desktop MX in luksuzni paket diNovo tega istega podjetja, sta se pošteno opekla ob izidu Windows XP Service Pack 2. Z integracijo Bluetootha v Windows je Microsoft popolnoma onemogočil dodatno funkcionalnost MX oziroma je ta zdaj dostopna samo najbolj veščim uporabnikom, ki se znajo znebiti Microsoftovih gonilnikov in dati prednost Widcommovim. Namestitev je v vseh ostalih pogledih čisto enostavna, saj so pri tem v pomoč čarovniki, ki so v veliko pomoč tudi pri določanju funkcij dodatnih tipk.

Ker je tipkovnica precej nizka, je prijetna za dolgotrajno uporabo, tako za pisanje kot za igranje, zaradi nežno ukrivljene sprednje strani pa je primerna celo za tiste, ki tipkovnico radi uporabljajo v naročju.

Ko je komplet primerno nastavljen, se lahko izjemno uspešno kosa z Microsoftovimi kompleti; miška MX900 je odzivna in odlično uravnotežena, tako da je primerna tako za večer igranja kot za deskanje po spletu. Bogato opremljena tipkovnica ponuja vse krmilne gumbe, ki bi si jih lahko želeli, vključno z gumbom za spreminjanje jakosti in sekundarnim drsnim koleščkom.

Za razliko od Microsoftove miške MX900 nima ravno agresivne politike za hranjenje energije, da bi podaljšal svojo delovno dobo. Namesto tega se zanaša na akumulatorske baterije, tako da tudi s tem ni težav. Ob tipični uporabi bo miška brez polnjenja zdržala dva ali tri dni, preden bo rdeča lučka na vrhu miške začela besno utripati in s tem opozarjati, da je čas, da miška odpotuje do polnilne postaje.

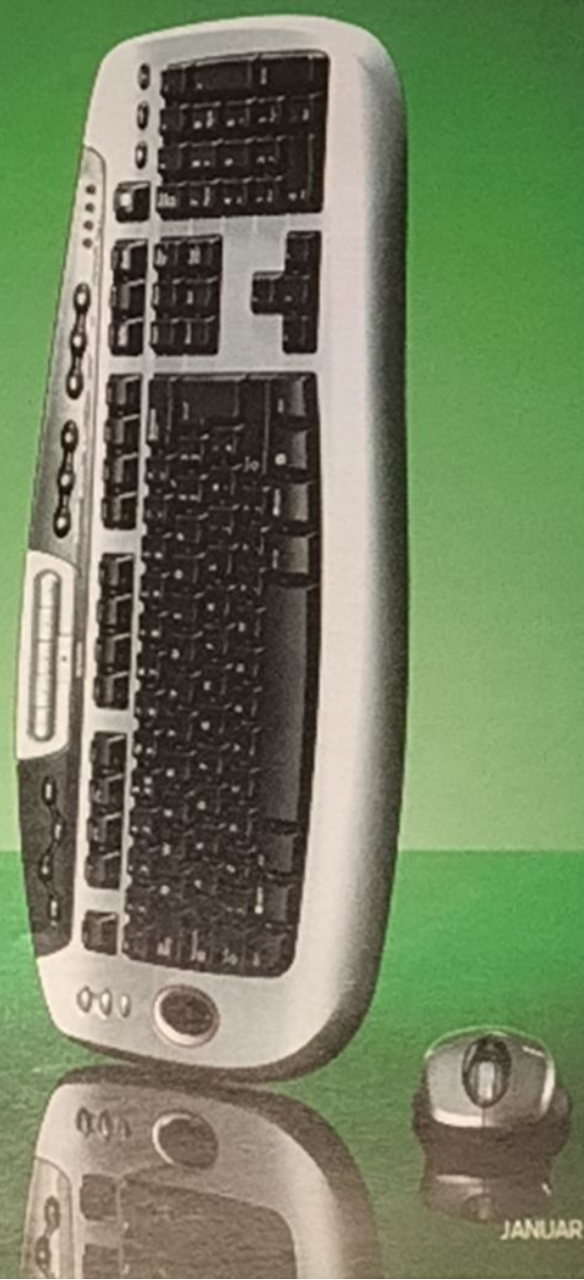
Optical Desktop with Fingerprint Reader 23.940 SIT 80%

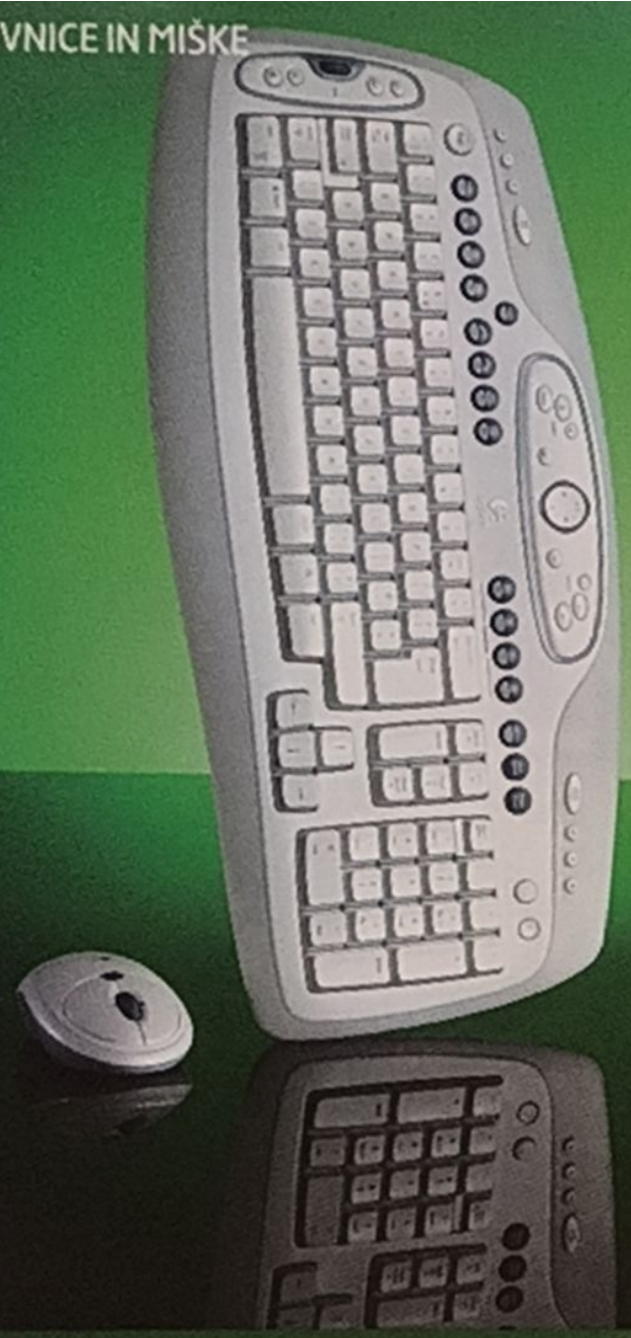
Proizvajalec: Microsoft Na spletu: www.microsoft.com

V tem paketu je Microsoftova znana programska oprema *IntelliPoint* obogatena z orodjem za upravljanje z gesli, ki ga razvija Digital Persona. Namestitev in začetek z delom sta dovolj enostavna, da ne bo težav. Namestitveni program vam tudi sam predlaga, da predstavite dva prstna odtisa, tako da če en prst odpove, je še vedno na voljo drugi.

Ker je ta komplet znatno cenejši od kompleta Bluetooth Elite, je tudi kvaliteta izdelave primerno nižja. Miška se je pa znebila starega koleščka, ki se je vrtelo kot komplet zobnikov, tako da je vrtenje neprimerno bolj gladko in prijetno, kar bo marsikomu všeč. Nagibni koleščck pa je nekoliko razočaral: za deskanje po spletu je precej uporaben, je pa nekoliko razmajano premikanje koleščka lahko hudo nadležno v vročici igre.

Če seštejemo vse tri elemente, se Optical Desktop prav dobro obnese, osrednja lastnost, torej prepoznavanje prstnih odtisov, pa je še posebej simpatično in odlično izvedeno, saj je bil odtis prepoznan, tudi če smo prste na čitalnik tlačili pod hudo čudnimi koti. Hvalnic pa ne bi mogli peti sami kvaliteti izdelave, saj so določeni gumbi odločno premehki in zaskrbljujoče ropotajo. Plastika okoli tipk za bližnjice nas je prav tako razočarala, saj še najbolj spominja na nekaj, kar bi vzeli iz Kinder-jajčke, ne pa kot vrh Microsoftove ponudbe. Kljub nekaj ubranim bližnjicam pa je ta tipkovnica še vedno prijetna za uporabo, čeprav nas ni navdala z upi na dolgotrajno delo.





Cordless Desktop LX 501 20.148 SIT

85%

Proizvajalec: Logitech Na spletu: www.logitech.com

Povezava med bazno postajo in računalnikom lahko teče preko PS/2 ali USB, zaradi česar se zna pogovarjati z BIOS-om. To seveda pomeni, da lahko mirno kupite takšno tipkovnico in miško, ne da bi za namestitev in nastavitve potrebovali rezervo.

Prvi izdelek iz Logitechove serije LX 501, deluje popolnoma novo: prozorna plastika, izjemno nizek profil in težja tipkovnica dajejo videz pravkar izklesanega peščenca. A na tem kompletu ni nič kamenodobnega; zaradi profila tipkovnice in oblike miške, ki je primerna tudi za levičarje, je ta komplet odličen za skoraj vsakogar. Ja, tudi za vas.

Miška se je odlično obnesla pri delu v Windows, je pa res, da je simetrična oblika, zaradi katere je prijazna tudi za levičarje, malce neprimerna za hitre reakcije v igrah. Tipkovnico je pravo veselje uporabljati, zato LX 501 daje občutek, kot da uporabljate božjastno drag notesnik.

Nove tipke, ki so se pridružile običajnemu naboru, so tri tipke za digitalne medije, ki omogočajo hiter dostop do videa, glasbe in slik. Najboljši dodatek tega paketa pa je zanimiv uporabniški vmesnik, ki precej spominja na Windows Media Center, njegov namen pa je združevanje vseh medijskih datotek v eno aplikacijo. Logitech je sprejel še eno fino idejo, tako da je na miško vgradil nagibni koleščck, tako da so predstavili alternativo Microsoftovim rešitvam za vse, ki imajo raje Logitechove izdelke.

Sklep

Malo stvari je tako dobrih, kot poštena miška

Prva stvar, ki smo jo opazili med testiranjem, je visok standard namiznih paketov, ki jih trenutno ponujata vodilna igralca. Glavna razlika med testiranimi modeli, razen seveda pisane druščine dodatnih gumbov, je bila kvaliteta mišk v paketih. Med tipkovnicami so bile razlike med delom in igranjem namreč preprosto premajhne da bi prevesile tehtnico.

Različne tehnologije, implementirane v miške, pa imajo velikanski vpliv na igralnost iger. Le poskusite igrati katero od zahtevnejših hitrih iger s povprečno miško (ali z res dobro, če ste lastnik povprečne). Slabše miške imajo namreč preprosto previsoko latenco, da bi lahko pravočasno reagirali na vse, kar igra od vas zahteva. Ravno zaradi teh latenc se splača investirati denar v pošteno miško za igranje, če seveda pogosto igrate igre, v katerih je potrebna hitra in zanesljiva odzivnost.

No, nagibni koleščck je sicer zanimiva ideja, so pa prednosti, ki jih ponuja, nekoliko dvomljive. Trije modeli na testu so imeli ta dodatek, pa delo z njimi ni bilo nič kvalitetnejše od dela s klasičnimi miškami. Seveda je tak koleščck mogoče prirediti, da počne celo vrsto stvari, tako da je odločitev očitno stvar okusa.

Kot lahko vidite, je Microsoftov komplet Bluetooth Elite prejel najvišjo nagrado na testu, kljub temu, da ima kar dva nagibna koleščka. Miška, ki je del tega paketa, je izjemno hitra in neverjetno natančna. Edina slaba plat tega kompleta je, da boste potrebovali drugo tipkovnico, da boste nastavili povezavo Bluetooth.

Vsi za modro

Bitka za Bluetooth

Vse se je začelo, ko so Ericsson, Nokia, Intel, IBM in Toshiba staknili glave in začeli razvijati brezžični vmesnik, ki bi imel nizko porabo in bi bil poceni, ker so jim šli na živce kabli, ki so povezovali mobilne telefone in dodatke zanje.

Microsoft pa se je odločil, da pri tem ne bo sodeloval in je raje zadevo od daleč opazoval. V tem času se je tudi njegov zadnji projekt, imenovan Windows XP, bližal koncu, zato se nihče ni spomnil, da bi v ta operacijski sistem vključil novo tehnologijo Bluetooth, ki je prav takrat naredila prve negotove korake v svet. Težkokategorna podjetja, ki so tehnologijo razvijala, očitno niso bila dovolj zanesljiv porok za uspeh. Ker je Bluetooth tako ostal brez nativne podpore, je pa postajal vse bolj priljubljen, je kar nekaj podjetij začelo zanj razvijati gonilnike in druge programske rešitve. Na račun takšne programske opreme se lahko vmesniki Bluetooth povežejo s katerokoli napravo v dosegu, glede na način, na katerega se identificirajo, pa omogočajo celo vrsto načinov interakcije.

Ko je Microsoft predstavil komplet Bluetooth, ni razmišljal o tem, da bi razvil tako splošne gonilnike zanj, saj so priloženi gonilniki omogočali samo priklop tipkovnice in miške.

Z nedavnim izidom XP SP2 in cele serije nove strojne opreme, je Microsoft končno implementiral obsežnejšo programsko opremo za Bluetooth, ki deluje s celo vrsto naprav. Problem pa je v tem, da nobena naprava, ki deluje z alternativno programsko opremo, na primer s tisto, ki jo razvija znano in popularno podjetje Widcomm (Wireless Internet and Data / Voice Communications), v SP2 ne bo pravilno (če sploh) podprta.

Vprašanje je torej, kaj se bo zgodilo z vmesnikom Bluetooth, če večine obstoječe strojne opreme ni na seznamu naprav, ki se Microsoftu zdijo sprejemljive?

Vaš DIGILAB in spletna fototrgovina • Miklošičeva 36 in Trg OF 13 Ljubljana
www.fotograd.com
Božična darila • NIKON • CANON • OLYMPUS
POSEBNI PRAZNIČNI POPUSTI • NOVO: MASCAGNI OKVIRJI

PCFormat nagrajuje

POŠLJI KUPON IN SI PRISLUŽI NAGRADO!

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PCFormat in Leadtek vam podarjata **WinFast TV Box!**

Winfast TV Box USB II Deluxe vam omogoča, da v živo spremljate TV prenose in poslušate radio na vašem PC-ju ali notesniku. TV Box pravzaprav spremeni vaš računalnik v profesionalen multimedijski studio, namenjen zabavi. Poleg tega je naprava lahko prenosljiva in se namesti v trenutku brez kakršnekoli težave.

Dodatne sladkosti tega odličnega kosa opreme vključujejo neposredno zapisovanje na VCD/SVCD/DVD, zajemanje videa v formatih MPEG-2, MPEG-2, MPEG-4, WMV, VCD in DVD ter zajemanje zvoka kot MP3, WMA ali WAV. In s tem še sploh nismo končali. Poleg daljinskega krmilnika, najhitrejšega iskanja kanalov, kar ste jih kdaj videli, in bogate programske opreme (VideoStudio 8, DVD MovieFactory 3, Cool 3D, muvee) je tu še možnost samodejnega zbujanja računalnika, ko je na sporedu vaša najljubša oddaja, gledanje enega programa in snemanje drugega, in še marsikaj drugega.

Poleg glavne nagrade bomo izžrebali še pet dodatnih: **Leadtekove torbice za CD-je ali DVD-je**.

Izrežite kupon na vogalu, ga prilepite na dopisnico in ga skupaj s svojimi podatki pošljite na naš naslov: PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor. Nagradna igra bo potekala do 22. februarja.

SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju**. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj velecenjeni glas. Če želite denimo glasovati za Rome: Total War, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Evil Genius

1.Doom 3, 2.Far Cry, 3.Rome: Total War, 4.Call of Duty: United Offensive, 5.Vampire the Masquerade: Bloodlines, 6.NFS: Underground 2, 7.Half-Life 2, 8.The Sims 2, 9.Pro Evolution Soccer 4, 10.Prince 2: Warrior Within, 11.NBA Live 2005, 12.FIFA 2005, 13.Football Manager 2005, 14.Pirates!, 15.Counter-Strike: Source

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik ene izmed petih torbic za CD-je ali DVD-je in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2-4 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali.

NAGRAJENEC PREJŠNJE ŠTEVILKE

TV kartico Leadtek WinFast DV2000 si je s SMS glasovanjem prislužil **MILAN VUČIČ, Kalce - Naklo 42, 8312 Podbočje.**

Iskrene čestitke in obilo užitkov ob uporabljanju TV kartice.

NAGRADNI KUPON
PCFormat
Februar 2005

Casino Royale

Prvi del

Nihče ne more več ustaviti vedno večjega števila internetnih iger na srečo. Ker se na milijone Evropejcev redno udejstvuje spletnih igralnic, smo pri *PCF* raziskali, kdo v resnici zmaguje.

Ne glede na to, da bara z igralnimi avtomati pri nas še nima čisto vsaka ulica, se igre na srečo širijo hitreje kot napačne informacije pri gluhem telefonu. Za tako stanje se lahko zahvalimo internetu. Če pogledamo samo prebivalce Anglije – tam več kot štiri milijone državljanov redno sodeluje v spletnih igrah na srečo (kot je pokazala raziskava Nielsen/ NetRatings). Glede na odnos navadnega človeka na cesti do klicnih centrov v tujini pa preseneča podatek, da le peščico izmed teh štirih milijonov dejansko moti dejstvo, da se večina spletnih kazinov nahaja izven države – čeprav so v Veliki Britaniji dovoljeni, pa so v drugih državah manj obdavčeni – William Hill na primer vodi svojo spletno podružnico s Karibskega otočja. Novi vladni zakon, ki bo uravnaval igre na srečo – če ga seveda sprejmejo – bo morda odvrnil nekatera podjetja od namere, da svoje baze preselijo v Veliko Britanijo, saj uvaja obvezno preverjanje starosti za vsakogar, ki uporablja spletno stran z igrami na srečo, ki je locirana znotraj države. Kako pa bo na ta način mogoče potrditi, da je 48-letna gospa Jožica Hazarderčič v resnici 12-letni Janezek Hazarderčič, ki uporablja kreditno kartico svoje mame, pa bi res radi videli. Zakon bo prav tako prvič v zgodovini dovolil angleškim kazinom oglaševanje, zaradi česar bodo verjetno običajne in spletne igre na srečo privabile še več iskalcev denarnega bogastva.

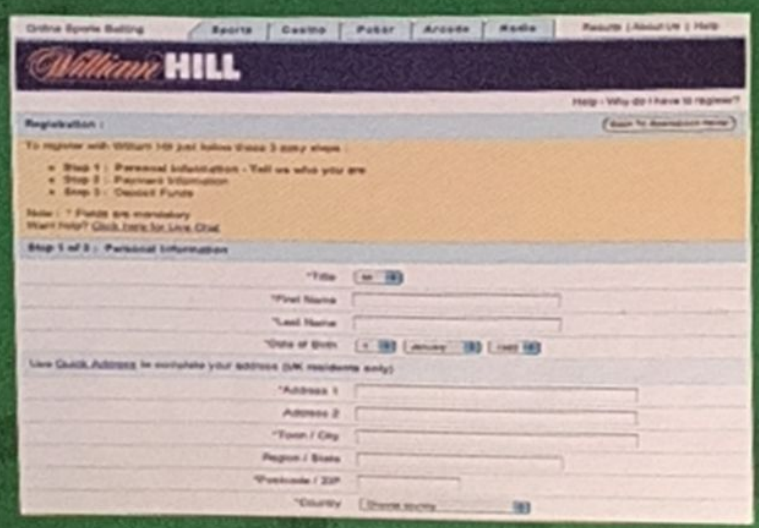
Poslušanje zgodb o neverjetnem uspehu in sreči nedvomno napaja gorečnost tistih, ki ob pogledu na Internet Explorer vidijo znak za dolar namesto vrtečega se planeta. Štiriindvajsetletna Lee-Anne Smyth na primer z igranjem spletnih iger na srečo pri **Ladbrokespoker.com** po poročilih dobi neverjetnih 4.500 funtov (1,575.000 SIT) na dan in če bo tako nadaljevala, pa bo do konca leta 2004 zaslužila okoli 82 milijonov tolarjev. Diplomirana matematičarka iz Belfasta je s svojimi dobitki že kupila hišo za 52,5 milijonov SIT in tudi temu primeren avto. Sprašuje se:

"Spletne strani vam omogočajo, da stavite na vse, od dirk do razpletov TV oddaj"

"Kdo pa potrebuje pravo službo, če lahko v nekaj urah zaslužim več kot večina v mesecu?"

Ker lahko stavite preko udobja lastne tipkovnice, ne da bi zato morali obiskati sumljivega pobiralca stav, ki se imenuje Kostolomec, in stati v vrsti, polni tipov nevarnega videza, ki jih pesti grozno kašljanje, priljubljenost spletnih igralnic narašča z velikansko hitrostjo. Po neuradnih podatkih so spletni dobitki na eni sami spletni strani – Ladbrokes – narasli z 11 milijard na 16 milijard tolarjev, po poročilu vlade pa je v preteklem letu v igrah na srečo sodelovalo 71 odstotkov prebivalcev Velike Britanije. Enako kot ulični pobiralci stav, vam spletne strani omogočajo, da stavite na karkoli – od konjskih dirk do rezultatov v Lepo je biti milijonar – prav tako pa lahko preko njih vstopite v navidezne kazine v stilu Las Vegasa, ki se specializirajo za rulete, zasnovane na spletnem brskalniku, igre s kockami in igre s kartami.

Zakaj so spletne igralnice tako uspešne? Graham Sharpe, medijski direktor pri William Hill (**www.willhill.com**) je povedal: "Dobra plat spletnih igralnic je bila za nas predvsem v tem, da je naš izdelek nemudoma postal dostopen svetovnemu občinstvu. Stranke imamo v več kot 190 državah, spletne igralnice pa so nam omogočile vstopiti tudi v domove tistih, ki do takrat pred svojimi vrati niso imeli stavnic. Prav tako so igre na srečo postale bolj privlačne tudi za računalniško pismene ljudi in nam omogočile poslovanje 24 ur na dan." Čeprav so pobiralci stav vložili velike vsote denarja v opremljanje prostorov, s katerimi naj bi jih naredili še bolj vabljive, pa so stavnice v resničnem svetu še vedno povezane z ljudmi, ki nosijo značilne čepice in zvijajo lastne cigarete, kar je lahko nekoliko zastrašujoče. Na internetu pa seveda ni nobene take stigme, saj strani s spletnimi igralnicami premorejo veliko stila in so zasnovane na najnovejših tehnologijah, obenem pa si zelo prizadevajo, da se boste pri



www.willhill.com je domovanje uličnega favorita Williama Hilla.

Gaming Club Online (www.thegamingclub.com) je portal za navidezni kazino, ponuja pa tudi športne stave..

Še en pobiralec športnih stav in kazino, www.beteuro.com, ponuja takojšnji dostop do globalnega športa in rezultatov lig.

Tako na cestah kot na internetu je Coral eden izmed mnogih uličnih pobiralcev stav z zanesljivim spletnim ekvivalentom.

Čeprav gre za ugledno stran, vas bodo na **www.888.com** zasuli s strašljivimi sporočili, ki vam bodo ponujala razno programsko

njih počutili domače. In vse dokler vlada ne bo sprejela novega zakona v zvezi z igrami na srečo, bodo ustrezale vsem, ki ne živijo v bližini enega izmed pravih kazinov. Ne vemo pa, ali bi veliko število mega-kazinov, ki bi bili odprti vsak dan in bi ponujali neomejene glavne dobitke ter neomejeno članstvo, sploh zvabili spletne hazarderje stran od njihovih PC-jev v prostore, polne igralnih avtomatov z vrtečimi se slikami sadja.

Tako v običajnih kot v spletnih igralnicah pa je problem seveda v tem, da je vse preveč preprosto zelo hitro izgubiti veliko denarja. "Online poker ima tako kot vsaka druga igra na srečo svoje stalne zmagovalce in nesrečnike, ki kar naprej izgubljajo," je povedal Sharpe. Na to sicer ne bi stavili, toda verjetnost, da vsaki dan prigrate milijon in pol tolarčkov, je zelo mala.

Torej, če je skoraj nemogoče, da bi na ta način obogateli, zakaj sploh igrati? "Igre na srečo različnim ljudem pomenijo različne stvari: nekateri se jih lotijo preračunljivo, izključno zato, da bi prišli do dobička, medtem ko drugi v njih predvsem uživajo in so srečni, če lahko zapravijo nekaj denarja, s katerim sodelujejo v igrah na srečo, v zameno za užitek, ki ga te igre prinašajo – tako kot ljudje, ki plačajo vstopnico za kino ali gledališče," pravi Sharpe. "Toda občasno bodo s svojim hobijem nekaj tudi zaslužili."

ARNIE ZA PREDSEDNIKA?

Ker je veliko število strani s spletnimi igralnicami v tujini, jih veliko več ponuja kazino igre – nekatere tudi proti nasprotnikom iz resničnega življenja – v primerjavi s športnimi stavami, kot jih poznamo pri pobiralcih stav. Ne glede na to pa so tudi slednje zastopane v veliki meri; **Willhill.com** ponuja dirke hrtov, nogometne tekme in podobne igre, hkrati s političnimi stavami, kot so, kdo bo naslednji vodja določene stranke in ali bo Hillary zmagala na predsedniških volitvah v Ameriki leta 2008. Stavite lahko celo, kdo bo naslednji dobitnik Turnerjeve nagrade. Kot poudarja Graham Sharpe, so takšne čudaške stave lahko bolj dobičkonosne za nestrokovnjake, kot če bi denar vložili v pasje dirke. "Če stavite s pobiralcem stav na konjski dirki, nogometu ali vplačate katerokoli drugo športno stavo, boste v primerjavi s pobiralcem stav o zadevi vedeli neprimerno manj. Zato stavite na stvari, ki jih poznate, če si želite ponuditi najboljšo priložnost za ustvarjanje profita." Prav tako smo priča naraščajočemu trendu, kjer ljudje uporabljajo splet za sodelovanje v državnih loterijah drugih držav, kar jim omogočajo spletne strani, kot je **www.lotteryshop.com**.

To pa še ne pomeni, da ne morete ali da ne bi smeli staviti na šport. Kot je povedal Sharpe: "Če želite staviti, ker je na televizijskem sporedu nogometna tekma, potem je faktor užitka ob stavi enako pomemben kot možnost dobitka. A zapomnite se, da mora imeti vsaka nogometna ali katerakoli druga tekma tudi rezultat, in da v vesolju ne obstaja noben zakon, ki pravi, da boste sposobni pravilno predvideti izid."

PREVARE

Čeprav obstaja veliko uglednih spletnih igralnic, pa lahko naletite tudi na prevarante, zato nikoli ne vplačujte

SPOZNAJTE IZRAZJE

Ne ločite neizenačenih in izenačenih stav? Pomoč je na poti.

Včasih se skoraj zdi, da spletne strani uporabljajo drugačen jezik, začinjen s svojevrstnimi frazami. Vendar pa zadeva ni tako zapletena, kot se zdi na prvi pogled. Tukaj boste našli nekaj najbolj pogostih izrazov, s katerimi se boste srečali pri stavah, celoten seznam pa si lahko ogledate na **mybetting.co.uk** (**www.mybetting.co.uk/betting-terms.html**).

Neizenačena stava (odds)

Neizenačene stave vam povejo, koliko denarja lahko dobite; če je možnost zmage 4/1, potem lahko za vsak tolar, ki ga zastavite, dobite 4 tolarje – seveda le, če ste stavili na zmagovalca.

Izenačene stave (evens)

Izenačene stave predstavljajo možnost za zmago 1/1; zato boste za vsak tolar, ki ste ga zastavili, dobili dodaten tolar – če ste stavili 1 tolar boste dobili 2 tolarja minus davek.

Obojestranske stave (each way)

Obojestranska stava je v bistvu sestavljena iz dveh stav; če stavite 10 tolarjev na oba tekmovalca, ste v bistvu zastavili 20 tolarjev. Na primer pri konjskih dirkah lahko stavite, da bo vaš konj prispel v cilj prvi, prav tako pa lahko stavite, da bo vaš konj dosegel prvo, drugo, tretje ali četrto mesto. Če konj zmaga, boste dobili obe stavi, če pa doseže tretje mesto, boste še zmeraj zaslužili nekaj denarja (čeprav ne toliko kot, če bi konj na cilj prispel prvi).

Kumulativne stave (accumulator)

Kumulativna stava temelji na treh, štirih, petih ali več dogodkih, zato lahko stavite na enega konja v prvi dirki, na drugega v drugi dirki in tako naprej. Ta stava je precej bolj dobičkonosna, a tudi veliko bolj tvegana kot običajna stava: če vam uspe staviti na zmagovalce, lahko odnesete celo bogastvo, če pa se zmotite samo enkrat, izgubite celotni zastavek.

Casino Royale

denarja na straneh, za katere niste prepričani, ali jim sploh lahko zaupate. "Če prepoznate spletno ime kot uveljavljeno podjetje, ki ima predstavništvo tudi v realnem svetu, verjetno ne boste imeli težav pri poslovanju z njimi," svetuje Sharpe. "Če zagledate neznano ime, ki ponuja ekstremno radodarne dobitke, bodite previdni – pri igrah na srečo je tisto, kar se zdi predobro, da bi lahko bilo resnično, tudi v resnici takšno."

Spletne igralnice pa predstavljajo tudi drugačno nevarnost. Četudi bo morda sprejet novi vladni zakon, pa spletne igralnice v tujini ne bodo nujno preverjale starosti svojih igralcev, kar pomeni, da bo še vedno prisotna velika nevarnost, da si bodo mladi in neizkušeni igralci nakopali velikanske dolgove. Zaradi same narave interneta pa bodo kazenski pregoni preko mednarodnih meja, tudi v primeru, da bo sprejet novi zakon, povsem nemogoči. Za razliko od kupovanja dobrin na črnem trgu ali uvoza neodobrenih zdravil, bo kazenski pregon zoper uporabnike na tem področju nemogoč. Vseeno pa kaže na bolje in ugledna podjetja, kot sta Ladbrokers in William Hill, bodo spoštovala katerikoli zakon, ki bo poostril starostne omejitve, pri tujih kazinih pa bo v primeru nepravilnosti, tudi takšnih, ko je celotna spletna stran prevara, urejanje težav, ki ob tem nastanejo, težavno ali

"Pri igrah na srečo je tisto, kar se zdi predobro, da bi bilo res, v resnici natančno takšno"

celo nemogoče.

Kakšne težave se lahko pojavijo? Torej, kot piše "Darren" v časopisu Gamblers Anonymous: "Naveličal sem se telefonariti bankam, kreditnih kartic, s katerimi bi lahko povečal svoja posojila, in kreditnih limitov, s katerimi bi poplačal svoje hazarderske dolgove, medtem ko sem vedno imel na zalogi nekaj tisočakov, s katerimi bi lahko spet igral... Trenutno dolgujem 50.000 funtov (17,5 milijonov tolarjev)." Bernardu P. je uspelo v samo nekaj tednih nabrati za 40.000 funtov (14 milijonov SIT) dolga. Tukaj pa je še zgodba Matta Carlisla: "Zadnji dan, ko sem igral igre na srečo, sem ostal brez službe in tik pred bankrotom, gradbeno podjetje pa je izdalo dokumente za zaplembo mojega stanovanja." Vsi trije so si nakopali svoje dolgove v resničnih stavnicah in preko telefona, stvari, zaradi katerih so igre na srečo preko interneta tako pripravne – stavite lahko 24 ur na dan, sedem dni v tednu, sploh ne rabite zapustiti stanovanja, ne potrebujete papirnatega denarja v roki, hkrati pa je zasebno – pa obenem tako vrsto igranja naredijo bolj mamljivo, pa tudi morebitne težave je laže skriti pred partnerjem ali družino. Na Gamblers Anonymous (**www.gamblersanonymous.org**) si lahko ogledate seznam opozorilnih znakov, na katere morate biti pozorni

Strani, kot je Ladbrokesov Casino (www.ladbrokes.com) ponujajo igre s kartami in navidezne igralne avtomate.

zapravite zadnji denar, stavite več, kot ste nameravali, bedite do jutranjih ur in tako naprej – če takšne znake opažate pri sebi, pa vam ponujajo tudi brezplačno in zauprio svetovanje.

MAJHNA MOŽNOST

Upamo pa, da do tega ne bo prišlo. Če niste prepričani, da je vaš internetni pokerski obraz tak, kot bi lahko bil, lahko služite denar tudi drugače. Stavite, da bo Fredy Miler prodal več albumov kot Robbie Williams, in če se to uresniči, boste milijarder. Mislite, da bo Stranka mladih Slovenije zmagala na naslednjih volitvah v Sloveniji? Pri visokem stavnem razmerju bi vam lahko presenetljiva zmaga Dominika S. Čemjaka prinesla bogastvo. Imate občutek, da zmeraj veste vnaprej, kakšen bo rezultat nogometne tekme? Vložite nekaj denarja v stave pri Correct Score za naslednjo igro Manchester Uniteda in si naberite zajeten kupček denarja. Lahko pa se vam tudi zgodi, da boste izgubili ves svoj denar, saj še zmeraj drži staro reklo, da pobiralec stav vedno zmaga.

Industrija iger na srečo potrebuje konstantno zalogo poražencev, saj bi brez njih hitro propadla. In ne pozabite, da vam bo Hill običajno določil znesek, če boste stavili nase - da vam bo uspelo shujšati, živeti do 100 let in narediti otroka, ki bo igral za Arsenal, zmagal na turnirju v Wimbledonu, splezal na Everest... To bi bila t.i. kumulativna stava. In kakšno stavno razmerje bi dobili, če bi stavili, koliko ljudi se bo še lotilo eksperimentiranja s spletnimi igralnicami zaradi izpostavljanja nevarnosti, ki jim ga je prinesel zakon o igrah na srečo? Sami zagovarjamo pravico vsakega odraslega človeka, da sprejema lastne odločitve, priznavamo pa tudi, da lahko v računalniških igrah pobijanje vojakov v vesolju, kjub majhnim možnostim za uspeh, predstavlja neverjeten užitek. Kljub temu pa smo resno zaskrbljeni zaradi možnosti, da lahko v igrah na srečo sodelujejo tudi otroci, in nad tem, kako lahko je pravzaprav izvleči kreditno kartico – ko na mizo ni potrebno položiti pravega fizičnega denarja, človeka navda občutek neresničnosti, ki s seboj odplavi tudi nekaj krivde. Več naslednji mesec, ko vam bomo predstavili dnevnik naših lastnih spletnih hazarderskih izkušenj.

SPLETNE STAVNICE

Blue Square
www.bluesq.com

Poleg športnih stav lahko stavite tudi na borzi, na izide TV oddaj, kot je X Factor, ali igrate domišljijski nogomet za denarne nagrade in še veliko več.

Ste odvisni od reality TV-ja? Oglejte si, ali lahko z napovedmi izidov TV tekmovanj v talentih zaslužite tudi nekaj denarja.

William Hill
www.willhill.com

Kot bi pričakovali od uveljavljenega pobiralca stav, ponuja spletna stran Williama Hilla pestro paleto športnih stav, skupaj z uporabnimi možnostmi, kot sta radio po želji in spletne igre.

Ladbrokes
www.ladbrokes.co.uk

Ladbrokes je še eno znano ime, ki ponuja športne stave, spletni poker in loto. Stavite lahko tudi na volitve v ZDA, še vedno pa pobirajo tudi stave za prihajajoče volitve v Veliki Britaniji.

Paddy Power
www.paddypower.com

Paddy Power je eden najbolj znanih spletnih pobiralcev stav, ponuja pa športne stave in stave v zvezi z nadaljevankami na TV, stave v zvezi z naslednjo glasbeno uspešnico in stave v zvezi z imenom Beckhamovega naslednjega otroka.

Športna loterija
www.sportna-loterija.si

Slovenska spletna stavnica, ki se orientira predvsem na športne dogodke. Stavite lahko na rezultate, zmagovalce, čas prvega gola pri nogometu in še marsikaj drugega. Vraga, če nam bodo pobiralci stav že pobrali denar, naj ta ostane vsaj v Sloveniji.

NASLEDNJI MESEC

DNEVNIK SPLETNEGA HAZARDERJA. VSTOPILI BOMO V SVET VELIKIH DOBIČKOV IN IZGUB TER ZASTAVILI SVOJO ŽEPNINO V SPLETNIH IGRAH

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

- >> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
- >> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
- >> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
- >> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite Biljano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo
24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

INTERNET 2
SIN INTERNETA

PCF se odpove žicam in razišče koncept nove komunikacijske mreže prihodnosti.

"Predstavljajte si omrežje, v katerem bi lahko poganjali *Word* v New Yorku, svoje dokumente pa bi shranili na strežniku v Los Angelesu!"

Internet je poln. Poln hekerjev, spama, spletnih dnevnikov, pedofilov, igralcev *Counter-Strika*, piratskih MP3-jev, pretočne pornografije, kupčij preko eBaya, prevar 419, amaterskih posnetkov spletnih kamer, IM klepeta in internetne telefonije. Ko smo se še pred nekaj leti mučili z modemi za klicno povezavo, nas je preganjala le misel na način, s katerim bi lahko povečali pasovno širino lastne internetne povezave.

Danes pa ima vedno več ljudi širokopasovno povezavo (ima jo 60% uporabnikov v ZDA, dostopna je tudi za 95% gospodinjstev v Veliki Britaniji, naglo pa raste število uporabnikov tudi v Sloveniji) in naenkrat smo odkrili, da je uporaba takšne povezave podobna vožnji McLarena F1 preko Trojan. Teoretična najvišja hitrost vam namreč prav nič ne koristi, kadar je ves ostali promet preobremenjen. Potrebno je nadgraditi sam internet, ne le naše povezave z njim. Z drugimi besedami – nekdo se bo moral lotiti temeljite prenove tega največjega omrežja na svetu.

Dolgočasni novinarji, ki pišejo o novih tehnologijah, so temu internetu nadeli ime "Internet MkII", dolgobradi učenjaki, ki stojijo za vso zadevo, pa dajejo svojim projektom še veliko bolj zveneča imena. Znana je na primer zadeva, imenovana National LambdaRail. To je več kot petnajst tisoč kilometrov dolga serija hitrih povezav, ki se raztezajo okrog kontinentalnih ZDA v velikem pristanu, od severa proti jugu pa teče nekaj prečnih povezav (če pogledate na hitro, je videti nekako tako kot sponka za pas). Vsaka povezava je narejena iz para velikanskih kablov iz optičnih vlaken, ki uporabljajo metodo "Dense Wave Division Multiplexing" za podporo 40 simultanim valovnim dolžinam. Vsaka valovna dolžina lahko deluje kot ločen mrežni kanal, skozi katerega potujejo podatki z vrtoglavo hitrostjo 10Gb v sekundi. To je približno 250-krat hitreje kot zmore večina ponudnikov interneta, in 20.000-krat hitreje kot povezava ADSL, na katero ste tako ponosni.

Ker razpolagajo s 40 kanali, National LambdaRail poganja preko njega sočasno nekaj različnih omrežnih eksperimentov. Nekateri iščejo tehnologije, s katerimi bi povečali prostor za naslove Internet Protocol (glej okvirček na naslednji strani), nekateri iščejo načine, na katere bi izboljšali zanesljivost dostave internetnih paketov, tako da bi ga lahko uporabljali za aplikacije, ki so časovno občutljive (kot so medijske datoteke) – tako imenovan Quality of Service ali QoS. Eden izmed projektov celo obravnava celoten LambdaRail kot lokalno omrežje. Dejansko uporablja omrežne protokole preko omrežja, velikega skoraj 5.000 kilometrov. Predstavljajte si omrežje, v katerem bi lahko poganjali *Word* v New Yorku, svoje dokumente pa bi shranili na strežniku v Los Angelesu. Ali pa presedlali na delovno postajo brez diskov v Houstonu in jo zagnali z operacijskim sistemom, ki bi se naložil neposredno iz Microsofta v Seattlu.

Trenutno je LambdaRail še ločen od interneta. Razlog tiči v tem, da je globalna trgovina dandanes v taki meri odvisna od interneta, da si znanstveniki z njim ne upajo preveč eksperimentirati, da ne bi povzročili večjega izpada. LambdaRail jim ponuja varen testni laboratorij, kjer lahko preizkušajo nove tehnologije, hkrati pa je dovolj velik, da omogoča realistične eksperimente. Ko bodo posamezna omrežja, ki tečejo preko LambdaRaila, postala bolj stabilna, jih bodo lahko raziskovalci uporabili kot orodje in ne le kot testni subjekt, kar je tudi glavni namen projekta. Vsa vozlišča v LambdaRailu so ameriške univerze, ki premorejo veliko zahtevnih raziskovalnih projektov, znotraj katerih bi radi dosegli prenose velikanskih količin podatkov v zelo kratkem času. Ne pozabite, da vsa omrežja v LambdaRailu pokrivajo enak geografski prostor (vsaj potencialno – nekatera med njimi imajo strežnike le na nekaterih razpoložljivih LambdaRailovih vozliščih). Ta posamezna omrežja pa se med seboj razlikujejo po protokolu, ki ga uporabljajo za prenos podatkov.

ZAČETKI

Rojstvo je v bistvu odločilen trenutek obstoja. Čisto preprosto se je osredotočiti na žice in stikala, iz katerih je sestavljeno fizično omrežje, in pozabiti na dejstvo, da so vsa računalniška omrežja dejansko sestavljena iz sedmih konceptualnih plasti, ki so nakopičene ena na drugo. Samo spodnja plast je fizična, ostalih šest pa je implementiranih kot programska oprema v obliki serije protokolov. Današnji LambdaRail spominja na ARPANET iz šestdesetih let prejšnjega stoletja. Ko se je to raziskovalno omrežje razvilo v zgodnji internet (v tistih časih so ga imeli za tako posebnega, da so internet pisali z veliko začetnico), je bila programska oprema tista, ki je iz njega naredila zadevo, ki jo je potreboval ves svet. Elektronska pošta, splet, takojšnje sporočanje, FTP, RealAudio in pogon Steam podjetja Valve so vsi zgrajeni iz protokolov, ki tečejo na protokolih, ki tečejo po dejanskih žicah.

DOMET IN HITROST

Fizični domet in kapaciteta LambdaRaila sta brez dvoma impresivno inženirsko delo, toda sami po sebi vsi tisti kabli iz optičnih vlaken ne bodo rešili problemov interneta. Če bi vsako bakreno telefonsko žico in mrežni kabel Cat5 zamenjali z optičnim kablom, ki podpira 40 valovnih dolžin, še zmeraj ne bi imeli interneta MkII. Pravzaprav so hitrosti komunikacij skokovito naraščale že od časov Alexandra Grahama Bella. Prehod na temelj interneta, ki bo temeljil izključno na optičnih vlaknih, je zgolj naslednji korak na dolgi cesti, ki jo imenujemo napredek. Navsezadnje v resnici obstajata le dve merili zmogljivosti za komunikacijsko strojno opremo: domet in hitrost. Ko vaše omrežje enkrat pokriva celoten planet, vam ne preostane več nič drugega, kot da ga pospešite.

Pravi potencial za inovacije pa ne leži v samem omrežju, temveč v tistem, za kar ga nameravate uporabljati. Leta 1989 ni bil internet nič drugega kot elektronska pošta in zbirka tekstovnih sistemov kataloiziranja za računalniške navdušence. Nato pa je Tim Berbers-Lee izumil World Wide Web in naenkrat so tudi vsi nejeverni Tomaži v internetu zagledali smisel. Splet je pričel dominirati internetu, saj je ustvaril demokratičen, fleksibilen in prilagodljiv način izmenjave informacij. Pred spletom so imeli posamezniki relativno enostaven dostop do informacij, shranjenih v velikih, centraliziranih skladiščih, kot so univerzitetne knjižnice, za povprečnega uporabnika pa je bilo zelo težko lastne informacije narediti dostopne celemu svetu.

Če je LambdaRail samo nadomestno žičevje, kaj je potemtakem "naslednji splet"? Povedali vam bomo: imenuje se Mreža (Grid). Gre za konceptualni premik, ki je obenem tako radikalen in prefinjen, kot je bil svoje dni splet. Tako kot je splet za večino ljudi internet, tako bo internet tudi Mreža, ki jo bomo imenovali preprosto "mreža". Zaenkrat gre še zmeraj za novo zadevo, ki zahteva naše globoko spoštovanje, zato bomo o njej pisali z Veliko Začetnico.

Mreža je način medsebojnega povezovanja računalnikov na tak način, da si ne delijo le podatkov, temveč tudi procesorsko moč. V nekem smislu je podobna omrežjem P2P, v drugem spet procesiranju v gručah, nekoliko

pa spominja tudi na tiste zmedene poslovne tehnologije middleware, kot sta CORBA in DCE. V realnosti pa je Mreža veliko več, kot so in bodo vse te tehnologije skupaj.

Kot vse najboljše ideje je dovolj preprosta. Če želite imeti električno, priklopite kabel v električno vtičnico; če želite računsko moč, se priklopite v Mrežo. Spomnite se na SETI@home, projekt za lov na nezemljane, ki je uporabljal kombinirano procesorsko moč več deset tisoč računalnikov s celega sveta za analiziranje ogromne količine podatkov, nabranih iz opazovanega vesolja, da bi morda našli sledi komunikacije? Nekako tako. Toda v primerjavi z Mrežo je SETI@home podoben igranju *Counter-Strika* preko elektronske pošte.

Na spletni strani z novicami **Slashdot.org** se vsakokrat, ko se pojavi nov, še hitrejši računalnik, pošalijo s "predstavljajte si gručo tipa Beowulf, sestavljeno iz teh računalnikov". Toda gruče Beowulf zahtevajo povezavo identičnih računalnikov z uporabo omrežij z zelo nizko latenco,

"Mreža bo prinesla teraflope procesorske moči tudi malemu človeku."

pri čemer morajo biti vsi računalniki v isti zgradbi. Mreža omogoča računalnikom, ki imajo drugačno strojno arhitekturo, drugačne specifikacije in poganjajo različne operacijske sisteme, da si delijo vire, uporabljajo omrežne povezave različnih dometov in hitrosti in preko veliko večjih razdalj. Vsako vozlišče Mreže lahko poskrbi za shranjevanje podatkov ali procesorsko moč ali oboje. Delo med vozlišča razvršča centralizirani strežnik, rezultate aplikacije pa si lahko delijo vsa vozlišča ali pa pripadajo samo enemu.

Če to zveni preveč nejasno, si skušajte predstavljati tole: ko poženete igro (recimo *Half-Life 4*), bo program, prilagojen Mreži, porazdelil breme dela enakomerno med vse, ki imajo isto igro, namesto da bi poganjali grafični pogon v celoti na vašem lastnem PC-ju. Hitri PC-ji na ta način pomagajo tistim s počasnejšimi računalniki, šibkejši PC-ji v bolj mirnih delih igre pomagajo tistim, ki so zaposleni z renderiranjem strelskih spopadov, PC-ji, ki so ostali brez dela, pa pomagajo vsem. Pod pogojem, da obstaja neka spodbudna shema, ki upošteva količino doprinosa vsakega PC-ja k skupnemu renderiranju v, denimo mesečni naročnini, ki jo plačuje vsak udeleženec, se rezultati kažejo v večjem številu slik v sekundi in bolj realistični grafiki za vsakogar. In vse to za delček stroška, ki bi ga imeli z nadgradnjo svoje strojne opreme, kadar bi bilo to potrebno.

EKONOMIJA OBSEGA

Seveda pa to ni zgolj še ena shema P2P. Za primerjavo lahko spet pomislite na proizvodnjo elektrike. Vsakdo bi lahko čisto sam proizvajal elektriko, morebitne presežke pa prodal nazaj državni mreži, večina med nami pa je kljub temu izključno potrošnikov. Cenejе je namreč proizvajati elektriko na maloštevilnih centraliziranih lokacijah in jo nato deliti ljudem. Tak sistem, še bolj kot sama ekonomija obsega, pomaga izravnati vrhunce in padce povpraševanja, tako da potrebujete manjši presežek nadpovprečne kapacitete. Werner Ederer je IBM-ov programski manager za Mrežo, ki trdi, da je večina naše procesorske moči trenutno zapravljena. "Vzemite katerokoli srednje veliko organizacijo – finančno podjetje, radijsko postajo, pošto – vse imajo svojo lastno IT infrastrukturo, ker pa njihova distribucija obremenitve ni predvidljiva, morajo vzdrževati do 40-krat več procesorske moči, kot je potrebujejo."

Seveda pa Mreža dejansko sploh še ne obstaja. Vse, kar imamo, je "mrežno procesiranje" v posameznih organizacijah, ki postavljajo svoje lastne lokalizirane mreže. Nekatere med njimi pa so tudi precej velike. IBM gradi eno na Kitajskem, sčasoma pa bo povezovala 200.000 študentov in raziskovalcev iz skoraj stotih univerz v državi. Ko bo sredi leta 2005 zaključena prva faza, bo njihova mreža sposobna prenosa šestih teraflopov podatkov. Sčasoma se bo ta količina povečala na 15 teraflopov, kar je osemkrat več moči, kot je ima superračunalnik ASCI Red pri Sandia National Laboratories v ZDA. Kitajska mreža omogoča vsaki univerzi specializirano raziskovanje enega samega področja računalniške predelave številk – na primer klimatskih modelov ali dinamike tekočin – istočasno pa omogoča študentom dostop do računalniških virov vseh drugih specializiranih univerz. To ni le učinkovit način uporabe strojne opreme, temveč tudi učinkovita izraba možganskih celic človeških znanstvenikov.

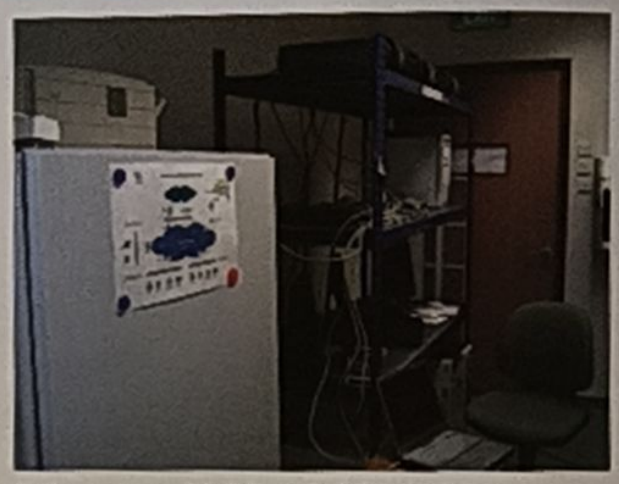
Dinamika tekočin je dejansko eno tistih groteskno zapletenih področij, za katerega se zdi, da se pojavlja na seznamih možnih uporab skoraj vseh novih superračunalnikov. Podjetja, kot sta Boeing in konzorcij Airbus, so vajena graditi masivne gruče računalnikov, na katerih poganjajo svoje navidezne modele vetrovnikov in odkrito povedano si lahko verjetno vzdrževanje tovrstnih sistemov tudi privoščijo. Mreža pa bo prinesla teraflope procesorske moči malemu človeku. Kar

Kaj je IPv6?

Kaj se bo zgodilo, ko bo zmanjkalo internetnih naslovov?

Imena, kot sta microsoft.com in pcformatslo.net so tam zgolj zaradi našega lastnega udobja in v našo korist. Vse naprave na internetu so dejansko edinstveno identificirane s svojimi naslovi IP, definiranimi z različico 4 protokola IP pred dvajsetimi leti. Naslov IPv4 je 32-bitna številka in kot taka lahko v teoriji naslavlja 4 milijarde različnih vozlišč. To pa za vse prebivalce planeta ni več dovolj, da bi vsak izmed njih imel svoj naslov IP, in kar je še huje, zaradi načina, na katerega je naslov oblikovan, je veliko naslovov IP tako ali tako nedostopnih. Rezultat tega je, da je prostor za naslove IP skoraj izrabljen, zaradi prevajalnika omrežnih naslovov (Network Address Translation - NAT), ki ga uporabljajo usmerjevalniki, da bi se izognili problemu, pa je usmerjanje v omrežju precej težje, kot bi lahko bilo.

Odgovor leži v IPv6 (IPv5 je bil poskus uvajanja pretoka v realnem času, ki se ni nikoli zares prijel). Naslovi različice 6 uporabljajo 128-bitne številke, kar zadostuje za milijardo posameznih naslovov za vsako bakterijo na Zemlji. Četudi bi vsakomur na Zemlji dodelili nov, razpoložljiv naslov IP v vsaki sekundi njihovega življenja, jih ne bi zmanjkalo niti v življenjskem veku vesolja. IPv6 prav tako omogoča lažje usmerjanje, boljšo varnost in nezaznaven prehod iz IPv4. Prva omrežja IPv6 pa so se pravkar pričela pojavljati.



IPv6 trenutno preizkušajo na strežnikih, kot je ta na Državni univerzi v Singapurju.

10 NAČINOV...

NA KATERE BO MREŽA SPREMENILA VAŠE ŽIVLJENJE

1. Online trgovci bodo zapravili manj denarja za IT, zaradi česar se bodo znižale tudi cene.
2. Proizvodnja novih avtomobilov, letal in zdravil bo cenejša.
3. Vremenske napovedi in klimatski modeli bodo bolj natančni.
4. Vaš ponudnik interneta bo namesto vas samodejno ustvarjal varnostne kopije vaših podatkov.
5. Za dostop do interneta ne boste več plačevali glede na čas ali količino podatkov, temveč glede na število ukazov, ki jih porabite.
6. Vaša mrežna kartica bo imela največji vpliv na zmogljivost računalnika.
7. Svoj PC boste lahko nadgradili tako, da boste najeli več moči.
8. Vaš mobilni telefon bo sposoben oddaljenega dostopa do moči vašega namiznega računalnika.
9. Vaš računalnik bo lahko dostopal do moči superračunalnika.
10. Za mobilno računalništvo ne boste več potrebovali notesnika.

NA KATERE MREŽA NE BO SPREMENILA VAŠEGA ŽIVLJENJA

1. Povezovanje z Mrežo bo še zmeraj najbolj zapletena zadeva, ki jo boste počeli s svojim PC-jem.
2. Brezžično povezovanje bo še vedno težje in manj zanesljivo od običajnega.
3. Spammerji bodo še vedno zapravljali pasovno širino in vam poskušali prodati stvari, ki jih sploh ne potrebujete.
4. Večina izmed teh svari bo še zmeraj vključevala gole ženske.
5. Na vaši mizi bo še vedno čepela škatla s tipkovnico, miško in monitorjem, ki ji pravimo računalnik.
6. Za poganjanje operacijskega sistema in lokalno shranjevanje podatkov bomo še zmeraj potrebovali procesor.
7. Sprijaznite se, da nikoli ne boste imeli dovolj pomnilnika.
8. Še vedno se nam povezava ne bo zdela dovolj hitra.
9. Microsoft bo zmeraj našel način, da bo z Mrežo nekaj zaslužil.
10. Nekega dne jo bo nadomestilo nekaj še boljšega.

pomeni, da se manjša podjetja in manjše države (kot je naša) ne bodo potrebovale več povezovati z drugimi v paravirajoče združbe, da bi se splon lahko lotile večjih inženirskih projektov.

Od globalne Mreže smo še zmeraj precej oddaljeni – splet je potreboval za prehod od iznajdbe do vsesplošne navzočnosti celih deset let – že danes pa ima mrežno procesiranje neverjetno moč. Vsi poznamo Moorov zakon, po katerem naj bi se moč računalnikov podvojila vsakih 18 mesecev, toda kapaciteta omrežnega prometa se je v istem časovnem obdobju podvajala dvakrat hitreje. Procesiranje v Mreži ponuja način, s katerim lahko to moč izkoristimo. V lastnih domovih lahko pričakujemo, da bodo takšnim projektom, kot sta SETI@home in Cancer Project, sledili projekti, ki se bodo razvijali preko spletnih storitev, ne da bi zanje morali nalagati ločene odjemalce. Takoj za tem bomo deležni še integrirane podpore v operacijskem sistemu, verjetno že v obdobju treh let. Po tem pa se bodo namizni deli vašega operacijskega sistema in aplikativni programi pričeli krčiti, saj bo vedno več dela izvajala nastajajoča Mreža.

V naslednjih desetih letih bomo morda živeli v svetu, kjer bodo domači računalniki le še stroji, ki se bodo zaganjali iz ROM-a in izvrševali vse aplikacije preko sistema globalne Mreže, ki bo oddaljen dobavljal podatke našim sistemom, in to hitreje, kot lahko procesor danes dovaja podatke preko vodila AGP. Ko bo do tega prišlo, bo Mreža izgubila svojo veliko začetnico, mi pa se bomo vprašali: "Od kod smo dobivali vse podatke, preden smo imeli mrežo?" **PCF**

ŽARGON

Ali imajo vsi ti izrazi tudi kakšen pomen?

Best effort Algoritem načrtovanja, ki ga danes uporablja internet. Vsi paketi so (ne)obravnavani z enako prednostjo.

GigE (Gigabit ethernet) Različica omrežja s hitrostjo prenosa 1Gbps. Najbolj napredna različica do danes dosega hitrost 10GigE.

Internet2 Zaščiteno ime za projekt ameriških univerz za razvoj naprednih omrežnih aplikacij. Kar je tudi razlog, da moramo vsi drugi zadevo imenovati "internet MkII". [Opomba urednika: naj nas poskusijo tožiti zaradi naslova tega članka].

Kerberos Mehanizem omrežne avtentifikacije, ki uporablja centralno skladišče skrivnih ključev, zaradi česar je neuporaben za splošno uporabo interneta.

Latency Kako dolgo potuje paket od svojega vira do cilja. Bolj znana kot "omrežni zastoj", "zakasnitev" in "Mislim sem, da je to širokopasovna povezava".

Middleware Plast programske opreme med omrežjem in aplikacijami, definiran kot "križišče tistega, česar nočejo narediti niti snovalci omrežij niti razvijalci aplikacij ".

PKI Public Key Infrastructure. Veliko varnejši mehanizem omrežne avtentifikacije kot Kerberos. A preveč zapleten za izvedbo.

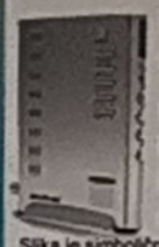
QoS Quality of Service. Obratno od metode "best effort". Namesto da bi strežnik zanemaril omrežne pakete naključno, se znebi le tistih, katerih videz mu ni všeč.

Citat **Oh, zdaj nam je naenkrat jasno...**

"Bistvo mrežnega procesiranja je v učinkoviti in optimalni uporabi širokega spektra heterogenih, ohlapno povezanih virov znotraj organizacije, ki je povezana s prefinjenimi sposobnostmi porazdelitve dela ali informacijsko virtualizacijo."

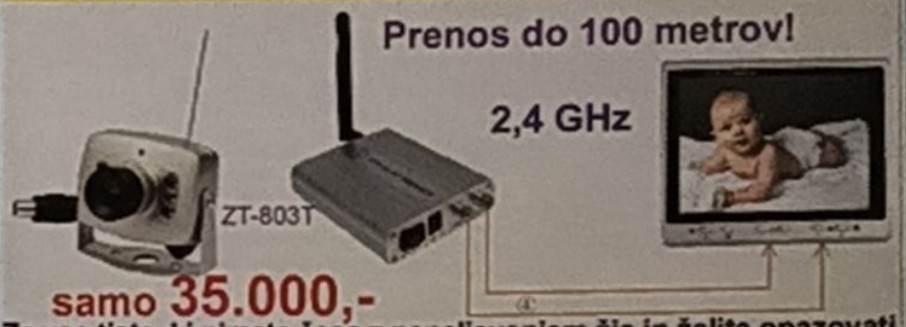
Matt Haynos, programski direktor oddelka za strateški razvoj in marketing Mreže pri IBM, razloži, kaj je pravzaprav Mreža - na poljuden način.

TECH TRADE
www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09


Slika je simbolična

SPREMENITE LCD/CRT MONITOR V TV ZASLON! Podpira PAL, D/K&I TV standard
Podprt multi–kanalni zaslon (TV zid) za predogled vseh TV kanalov,Funkcija slika v sliki;VIDEO in S-video vhod; Enostaven priklop video kamere, DVD,OSD funkcija, daljinski upravljalnik,...
:::NOVO:::
samo 17.970,-

MINI BREZŽIČNA SPY BARVNA KAMERA
ZA NADZOR VHODA V STANOVANJE, VAŠEGA MALČKA, DARILO

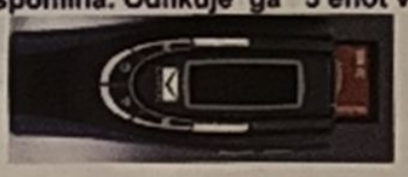


samo 35.000,-

Za vse tiste, ki nimate časa z napeljevanjem žic in želite opazovati dogajajanje na TV zaslonu ali računalniku. Mini brezžična barvna kamera ZT-803, ne samo VIDETI tudi SLIŠATI, je nepogrešljiva v vsakdanjem življenju. Ne morete si niti predstavljati, kaj počnejo oz. ne počnejo vaši zaposleni ali vaši partnerji,med tem, ko vas ni.

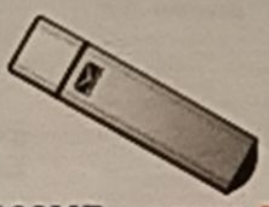
VIDEO NADZORNI PAKETI NA PC OSNOVI!
POMNITE: ZAUPANJE JE DOBRO, NADZOR ŠE BOLJŠI.

MP3 PREDVAJALNIK RAZŠIRLJIV Z MMC/SD KARTICO
MP3 PREDVAJALNIK CN-MP1 je zaradi svoje majhnosti idealen kot obesek za na ključ! Uporablja LCD zaslonček ter ima 128MB spomina. Odlikuje ga 5 enot v eni! Lahko je mp3 predvajalnik, USB FLASH DISK,dig. diktafon in končno, ima možnost vgradnje spominskih kartic tipa MMC, SD.



128MB... samo 14.100,-
256MB... samo 18.420,-

USB FLASH DISKI:

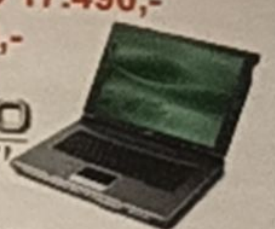


128MB... samo 5.490,-
256MB... samo 8.920,-
512MB... samo 14.590,-
1GB... samo 24.890,-
2GB...samo 47.850,-

DIVX PREDVAJALNIKI S SLO PODNAPISI:

PODPORA VSEH STANDARDOV!
Gericom Bellagio AD2020... samo 17.490,-
Yamada DVX-6600... samo 19.200,-

PRENOSNIKI:
Prestigio HI TECH - HI STYLE



PRESTIGIO NOBILLE 156
15" zaslon TFT matrika,Ločljivost 1024 x 768,
Intel Centrino CeleronM 1,5GHz; 256MB DDR delovnega pomnilnika,
Intel Extreme do 64 MB pomnilnika;Trdi disk 40GB,CDRW/DVD enota,
Zvočna kartica 16bit, optical out;3 x USB2.0,1x Fire Wire IEEE1394,
Vga izhod,Tv izhod, Paralelni port, IrDA; mrežna kartica, 56k modem,
1 x PCMCIA Type II, Li-on Baterija;Čitalec kartic SD/MMC,MS
samo 217.990,-

VSE CENE SO V SIT Z DDV!

JAZZ SPEAKERS

9940W Wireless
86.990 SIT

9940B
77.990 SIT

JAZZ J9940B/W
Za DVD/DivX PLAYERJE in HDTV sisteme
Izhodna moč:200 Watts RMS (Sub:100W + Sat:20WX5)
Zvočnik: Sub: 8" Woofer, Prednji zv.: Daul 3" Full Obseg+1.5" Dome Tweeter
Zadnji zv.: 3" Full Range+1.5" Dome Tweeter
Frekvenčni raz.: 30Hz-20KHz
Input: 5.1 cinch
Model 9940B: Optical in Coaxial SPDIF
Kontrole: Daljinec

JAZZ J9938
DVD/DivX, Playerje kot domači kino AC3/DTS DEKODER
Izhodna moč: 45 Watt, RMS Total Power Subwoofer - 20 Watt - lesen SAT 5 x 5W 5.1 Frekvenčni razpon: 70Hz do 20.000 Hz Kontrole: Napajanje, glasnost, bas Dimenzije: Subwoofer: 170x300x285 mm Satelit: 87x96x95 mm Daljinski upravljalec Kontrolni stolp: 70x184x232 mm

39.990 SIT

JAZZ 9902C 5.1 zvočniki Izhodna moč: 30 Watt RMS Total Power Subwoofer - 15 Watt (lesen) Zvočnika - 2.5 Watt vsak Frekvenčni razpon: 35Hz do 20.000 Hz Kontrole: Glasnost, napajanje, balance Dimenzije: Subwoofer: 190x255x360 mm Satelit: 83x80x95 mm Center: 242x80x147 mm

13.990 SIT

Bellagio

DIVX MPEG4

DOLBY DIGITAL, DTS, PCM, MPEG

Podpora medijem: Audio CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW
Video formati: MPEG4, DivX 3.11, DivX 4.12, DivX 5.x, XviD, MPEG 1/2, VCD, S-VCD, DVCD, DSVCD,S/XVCD, XSWCD, MVCD, XCD
Avdio formati: MP3, MP3-pro, WMA
Slikovni formati: JPEG, Picture CD

14.990 SIT

novo leto
nove reči
nove dimenzije
nove hitrosti
nova moda
novi časi
nov dan
nove poti
nove ideje ...

srečno

... 2005

anni

internet: www.anni.si
info@anni.si

LCD ZASLONI

LCD TV AOC 2054-2Ea

144.990 SIT
Velikost: 20.1"
Resolucija: 800x600 SVGA
Barve: 16,7 Mio
Osvetlitev: 500 cd/m2
Kontrast: 500:1
Vidni kot: H:160 / V:120
Video sistem: PAL/SECAM, NTSC
Vmesniki: SCART, (RGB, CVBS)
Dimenzije: 696x446x251 mm
Teža: 9kg

VGRAJEN TV TUNER

AOC EVER VALUE

3 LETA GARANCIJE AOC

520A zvočniki 15":	**58.990 SIT**
725 zvočniki 17":	**67.990 SIT**
727 zvočniki, vrtljiv ekran 17":	**71.990 SIT**
729A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 17":	**74.990 SIT**
929 zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 19":	**105.990 SIT**

LCD ZASLONI

neovo

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

NOVOST! Touch Screen Neovo TS-15S, 15": **179.990 SIT**

3 LETA GARANCIJE neovo

*NeoV optični filter

Neovo F415, 15":	**55.990 SIT**
Neovo F417, 17":	**69.990 SIT**
Neovo F419, DVI, 19":	**99.990 SIT**
*Neovo E-17A, zvočniki, 17":	**99.990 SIT**
*Neovo E-19/E-19A, zvočniki, DVI, 19":	**144.990 SIT**
*Neovo X15AV (Avdio/Video) 15":	**93.990 SIT**
*Neovo X17AV (Avdio/Video) 17":	**139.990 SIT**
*Neovo X19AV (Avdio/Video) 19":	**183.900 SIT**
*Neovo X20AV (Avdio/Video) 20":	**299.900 SIT**

PRENOSNI RAČUNALNIKI GERICOM

GERICOM Humer Celeron

15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024x768,
Intel Celeron2 2 GHz
Spomin 256MB DDR
Grafična k. intel Xtreme do 64Mb
Trdi disk 40GB
DVD zapisovalec
Zvočna kartica 16bit full duplex
5x USB 2.0, VGA izhod, TV izhod,
Faxmodem 56k V.90
Mrežna 10/100
Baterija Li-ion
Dimenzije 39x345x282 mm
Teža 3.5 kg

DARILO: TORBICA

229.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM EGO

15" zaslon TFT matrika,
Ločljivost 1024 x 768,
Intel Pentium M CENTRINO 1.5 GHz
Spomin 512MB DDR
ATI Radeon Mobility 9700 64MB
Trdi disk 60GB,
DVD zapisovalec
Zvočna k. 16bit, TV izhod,
3 x USB 2.0,
PCMCIA, FireWire,
Pro Wireless 2100 3B mini
Smart Li-ion baterija,
VGA izhod, Paralelni port,
Čitalec kartic 4 v 1,
Dimenzije 32x330x280 mm,
Teža: 2.6 kg

DARILO: TORBICA + USB TV TUNER

389.900 SIT
z Win XP Home

PRENOSNI RAČUNALNIKI chili

Chiligreen G733

Zaslon 15.1 TFT XGA matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
Intel Celeron 2800
Spomin 256 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec
Grafična k. Intel 3D integrirana
Zvočna kartica 3D Full Duplex
2x USB 2.0, druga plošča,
PCMCIA 1x Type II, VGA izhod,
IrDa, paralelni, serijski port, PS2
Modem 56 kbps
Baterija Li-ion

DARILO: TORBICA

219.900 SIT

Chiligreen D400K

Zaslon 15" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
ATI M11 Radeon Mobility 9700 64 MB
3x USB 2.0, VGA-out, TV-out,
Firewire, LAN 10/100,
1x PCMCIA Type II,
čitalec spominskih kartic,
IrDA, PS/2, paralelni port,
serijski port
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-ion

DARILO: TORBICA+ takeMS USB KLJUČ 128MB

289.900 SIT

Chiligreen G553

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
Grafična k. integrirana Intel 3D
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-ion

DARILO: TORBICA + takeMS USB KLJUČ 128MB

299.900 SIT

Chiligreen G556

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost SXGA 1400x1050
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
TV-out, Druga plošča
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-ion

DARILO: TORBICA+ takeMS USB KLJUČ 128MB

349.900 SIT

RAČUNALNIŠKI SISTEMI anni

ANNI CIRKON
Cena z DDV brez monitorja
73.990 SIT
99.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano zvočno, grafično in mrežno karkico+USB 2.0
Procesor Intel Celeron 320 2.4GHz/533,S478,256KC,Box
takeMS spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

takeMS

ANNI BISER
Cena z DDV brez monitorja
92.990 SIT
117.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano zvočno 5.1 in mrežno karkico+USB2.0+SATA+RAID
Procesor Intel Celeron 320 2.4GHz/533,S478,256KC,BOX
takeMS spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Grafična kartica ATI Radeon 9250SE, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška Logitech optična s kolečkom
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

takeMS

ANNI OPAL
Cena z DDV brez monitorja
148.990 SIT
173.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus A7V600X
VIaKT600, DDR400, SATA, SB, LAN, USB2.0
Procesor AMD Sempron 2800, BOX
takeMS spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Recorder NEC-3500, dvoslojno zapisovanje (Dm)
Disketna enota 3.5", 1.44MB, (Črna)
Grafičnakartica ATI RADEON 9550, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi Tower, 350W, front USB2.0 + SB+FW (srebrn/črna)
Tipkovnica multimedijska SLO, PS2 (črna)
Logitech miška Optical (črna)
Podloga za miško, zvočniki 480W (lesen subwoofer)

takeMS

ANNI SAFIR
Cena z DDV brez monitorja
193.990 SIT
219.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus P4P800, iR(SPE,1*SB400, DualDDR 400
Intel P4, 3.0GHz/800X, 1024kC
takeMS spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz (2x256MB) Dual
Trdi disk 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Recorder NEC-3500 16x črn,dvoslojno zapisovanje (Dm)
Disketna enota 3.5", 1.44MB, vgradna, (Črna)
Grafična kartica ATI RADEON 9600,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi Tower 350W, front USB2.0+SB+FW (Črn)
Tipkovnica multimedijska SLO,PS2 (srebrn/Črna)
Logitech miška optična s kolečkom (Črna)
Zvočniki 480W (lesen subwoofer)

takeMS

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne tiskarske napake si spremembe cen ne odgovarjamo.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

v tej številki

str.32 Windows Media Center 2005
str.34 Minitest projektorjev
str.36 Sony Ericsson P910i
str.37 Tungsten T5
str.38 Seagate Barracuda 160Gb USB 2.0
str.38 Asus Extreme AX 700 Pro
str.38 JVC XV-N316S
str.39 Prestigio Nobile 158W
str.39 Mpio FG100
str.40 Foxconn 925XE 7AA-8EKRS2
str.41 BenQ FP783
str.41 Sony KRV-20SR3
str.42 Asus A8N SLI Deluxe
str.42 ATI Xpress 200P
str.43 Soltek SL-K8AN2E
str.43 HP Photosmart M307
Auravision EluminX
str.44 Microsoft Digital Image Suite
str.44 Photoshop Elements 3.0
Steganos Security Suite Generation 7
str.45 Cosmi Internet Protection Pack

UŽITEK IN KAZEN

Neki dan se peljem po mestu z Najdražjo po nakupih in uživam v vsesplošnem kaosu, ki vlada na naših cestah. Mirno zabavljama čez bedake, ki z drvenjem skušajo pridobiti milisekundo ali dve. Mirno vozim v koloni, ko naenkrat zagledam jumbo plakat, s katerega mi maha mična zapeljiva mačka, oblečena v manj obleke kot povprečen Etiopijec. Posledica? Skoraj bi od blizu srečal avto pred sabo. Nakar sem neopazno krmaril po mestu, kjer je največja koncentracija teh plakatov in brez velika presenečenja ugotovil, da na nobenem nisem našel pomanjkljivo oblečenega moškega, ki bi motil voznice. Če bi bil jaz zavarovalnica, bi zahteval, da se tovrstni plakati umaknejo, saj motijo voznike pri vožnji, oziroma povišal premije zavarovanja za voznike. Mogoče bi tako prihranili kakšno človeško življenje ali dve.

potocnik@videotop.si

Medijski sistemi

Windows Media Center dobiva na momentu. Na **strani 34** preberite, kaj vse lahko pričakujete.

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Andrej ni vedno navdušen nad prazniki. In ko Andrej nad čim ni navdušen, nihče nima šanse, da bi testiral kaj, na kar je sam vrgel oko. Ga malo nismo marali.

UROŠ JAUŠOVEC
Uroš je izginil neznano kam. Poštenega najditelja naprošamo, naj nam ga vrne. Nagrada sicer bo, a nismo čisto prepričani, če bo do takrat še polna.

BARBARA BANOVIĆ
Ugotovili smo, da pomanjkanje spanja na Barbaro deluje tako, da si prične izmišljati nove besede. Še danes ugotavljamo, kaj točno pomeni "gabrungiz".

ALJOŠA HANCMAN
December je mesec, ko je marsikdo zadrčen in niti Aljoša ni izjema. Zalotili smo ga, ko je bil zadrčen na oblake, ker menda niso hoteli izpljuniti snega. Razmišlja o izsiljevanju.

TOMAŽ KOTNIK
Tomaž je ugotovil, da je za računalnikom mogoče delati celo ponoči, če imaš svetleča tipkovnico. Naredil je kardinalno napako, da je to povedal Aljoši. Revež zdaj dela cele dneve in noči.

SEBASTJAN OMERZU
Naš interni serviser in žepna izdaja jetija se je trdno odločil, da ga nikoli več ne bo zeblo. V službo prihaja s štirimi pari nogavic in dvojnimi rokavicami in pravi, da ga čevlji žulijo.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Neučinkovito in le pogojno uporabno
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

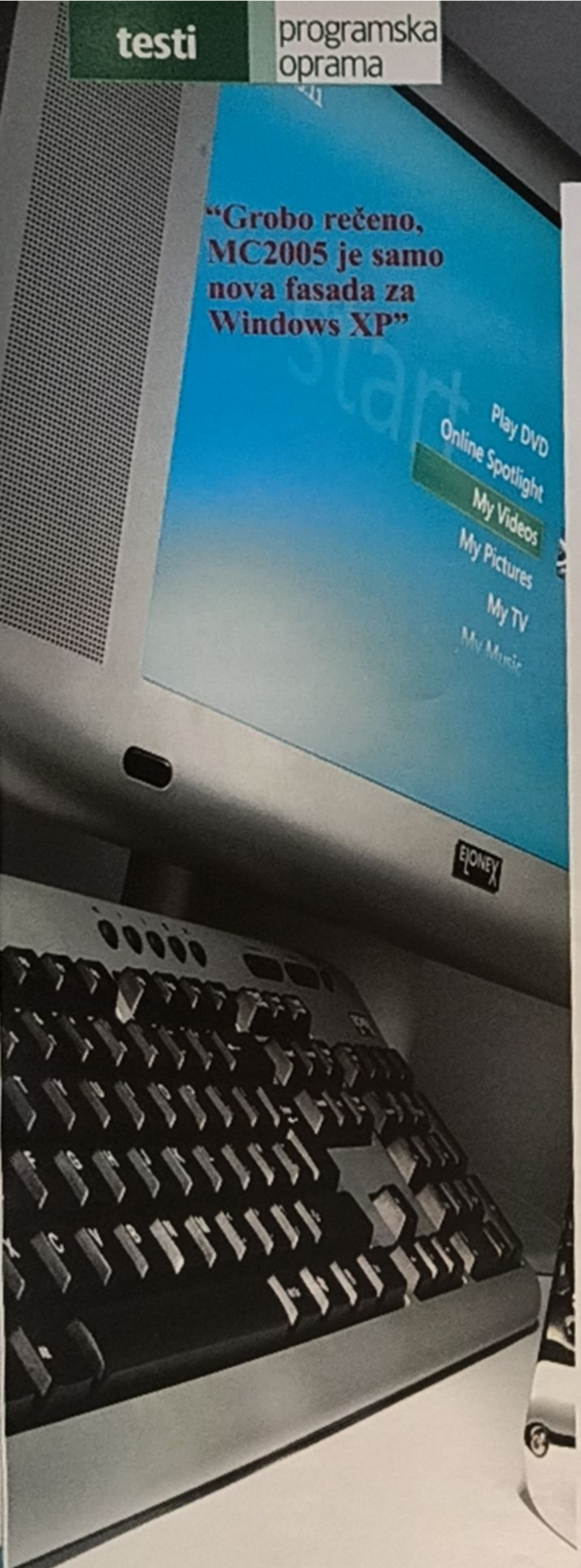
Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Naša ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.



Windows XP Media Center Edition 2005

Prejšnja različica je bila draga, ni nudila dovolj možnosti in ni bila dostopna kot nadgradnja. Je Microsoft tokrat zadel v polno?

Cena Ok. 30.000 SIT **Založnik** Microsoft **Na spletu** www.microsoft.com/windowsxp/mediacenter

Tu smo torej. Operacijski sistem, ki bo spremenil način, na katerega uporabljamo PC. Pozabite na stare dni. Večji kot je vmesnik, boljše je, in ne obratno, kot ste bili prepričani doslej. A če bi to vsi zares verjeli, bi bili vsi doma in delali v naslanjačih z obema nogama, položenima na likeino mizico. Microsoftov cilj, čeprav to cenimo, je še vedno preveč v oblakih. Njihov Media Center se počasi prebija skozi klišeje "priskrbite si prihodnost že danes" in se skuša tržiti kot nekaj, kar bi lahko opisali kot operacijski sistem za celotno hišo.

Grobo rečeno, je MC2005 samo nova fasada za standardno različico Windows XP, vendar pa Microsoft vztrajno dela na tem, da bi to prikril – deli, skozi katere boste lezli s standardnim vmesnikom Windows, imajo v MC2005 malenkost spremenjeno barvno paleto. Modre pasove so namočili v srebrno barvo, Bliss Hill, lahko prepoznavno zeleno pokrajino, ki je krasila večino namizij Windows XP, so preimenovali v, oh, kako krasno, oh, kako odlično, Energy Bliss. Več je neba, manj je oblakov, dodan je učinek leče, kljub vsemu pa boste za ozadje raje nastavili sliko svoje mačke.

Bolj pomembno pa je, da se estetske izboljšave širijo tudi v vmesnik MC2005. Boljši meniji, bolj jasne ikone in več nastavitev prikaza vsekakor izboljšajo izkušnjo. A ko enkrat pogledate mimo tega, vam začne pred oči skakati tudi največji problem

> "Gumb bo pretvoril vašo celotno glasbeno zbirko"

MC2005: kljub vsem izboljšavam glede na staro različico, nova pravzaprav niti ni tako zelo drugačna. Tu in tam so avtorji kakšno stvar nališpali, a večinoma gre za isto stvar z drugim imenom – skratka, gre za podoben sindrom, ki se je prijel tudi mnogih paketov za zaščito pred virusi, ki so izšli okoli tega časa. Večino izboljšav je pravzaprav zelo dobrih, a problem je, da jih je preprosto premalo, nekaj pomembnih funkcij pa je še vedno na seznamu pogrešanih.

KAJ JE TOREJ NOVEGA?

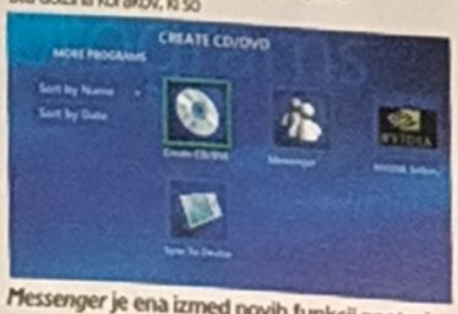
Najprej dobra novica. Izboljšana je podpora za digitalne TV kartice, kot je na primer Freeview. Slaba novica je, da to nam Slovencem ne koristi kaj dosti. Microsoft ima očitno določene probleme s svetom, ki ne leži znotraj mejа ZDA. Še vedno ni mogoče poslušati evropskega digitalnega radia, kakršen je

KAKO SMO TESTIRALI

Modra je barva

Naše glavno vodilo pri ocenjevanju Media Centra 2005 je bila primerjava operacijskega sistema z lansko različico. Za primerjavo, starejši sistem je manj prijazen do uporabnika kot novi, še lepši izdelek. Drugo merilo je bila dolžina korakov, ki so jih naredili pri Microsoftu, da bi napolnili letošnji MC z novimi lastnostmi.

Na koncu pa smo si ogledali, kaj je ostalo na seznamu želja. In, kot boste videli, ima gigantsko podjetje iz Kalifornije še kar nekaj dela.



Messenger je ena izmed novih funkcij znotraj vmesnika Media Centra.

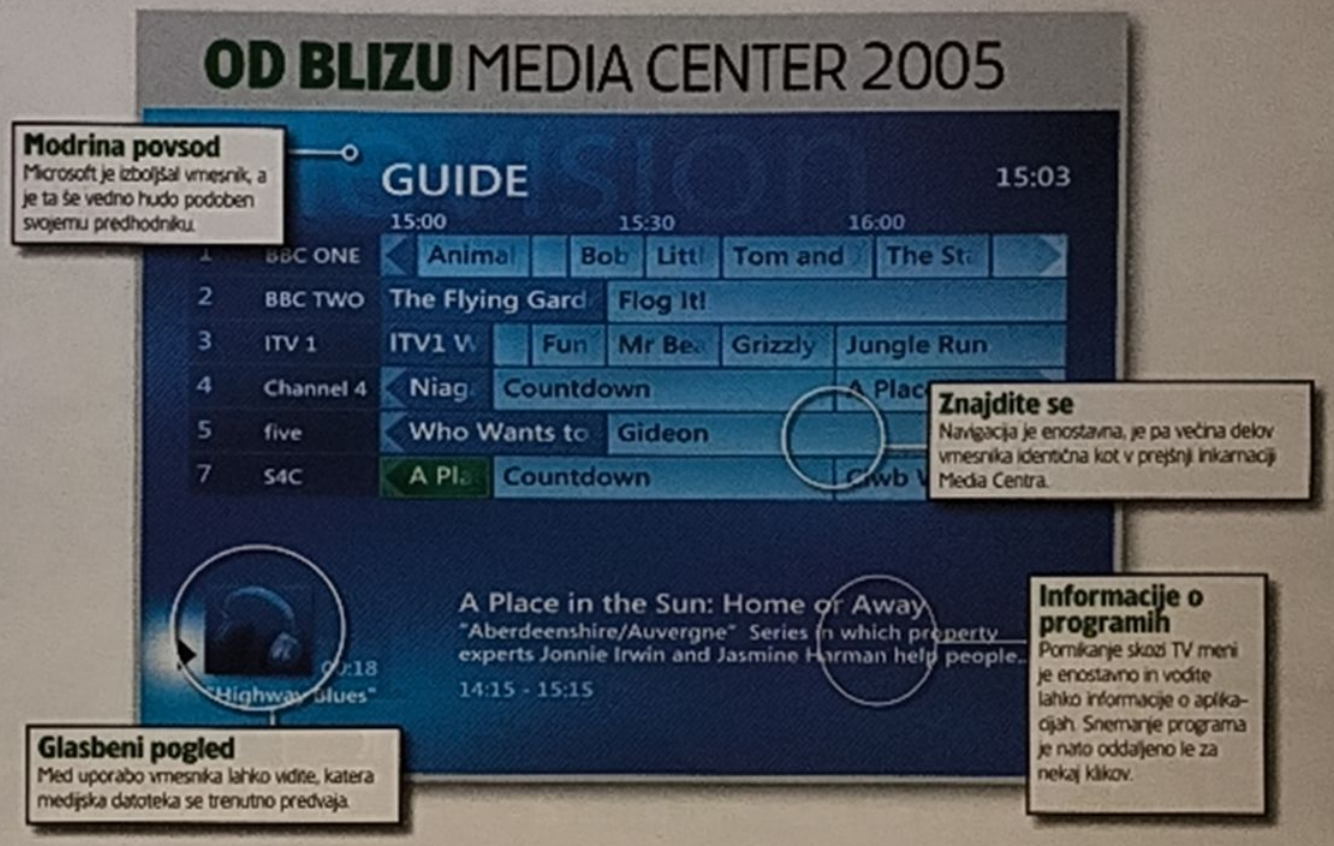
DAB, ali gledati, denimo, popularnega angleškega televizijskega kanala Sky. Takšne stvari so za povprečnega Američana tujka, zato niti približno niso vredne, da bi jih Microsoft vključil.

Še en primer tega ignorantskega odnosa do nas, starocelincev, je visoko definicijska TV. Ja, zadevščina je podprta, ampak samo zemeljski signal, ne pa tudi satelitski. To pa preprosto zato, ker tako sprejemajo signal Američani. Marsikdo pri nas bi bil vesel tudi druge možnosti.

Se pa najdejo tudi stvari, od katerih bomo imeli koristi vsi, kot na primer možnost uporabe treh TV kartic hkrati, kar pomeni, da lahko naenkrat gledate in snemate različne kanale (če vam podatkovna širina vodila na osnovni plošči to dovoljuje, seveda). Ena izmed rešitev, ki jih ponuja podjetje Hauppauge, vam omogoča, da imate dva analogna sprejemnika na eni sami kartici. Zdaj ne bo več prepirov vrste "romantična drama ali nogomet" – imeli boste lahko oboje. Spet je treba računati na avtorsko zaščito DRM, vendar pa je Microsoft naredil rahel ovinek okoli tega in ponudil gumb, ki bo pretvoril vašo celotno glasbeno zbirko v format WMA, ki je brez zaščite.

MCE2005 je mogoče tudi sinhronizirati z napravami, kot je Portable Media Center, in ima izboljšano podporo zapisovanja CD-jev in DVD-jev. Online Spotlight je krasna pridobitev tako po imenu kot po lastnostih, saj omogoča dostop do spletnih glasbenih trgovin in profesionalnega foto tiskanja – vse to je dostopno iz vmesnika MC2005.

Če razmišljate o nadgradnji na MC2005, lahko, vsaj uradno, na to pozabite. Pri Microsoftu niso posebej odločni pri vsiljevanju operacijskega sistema, zapakiranega v škatlo s polno ceno. Našli smo namreč kar nekaj spletnih strani, kjer je mogoče kupiti OEM kopijo programske opreme, ki so se očitno izmazale brez kazni. Zanimivo je, da je Media Center v OEM različici samo za odtenek dražji kot kopija XP Professional, celotna različica MCE2005 pa se prodaja za samo dlako več kot nadgradnja na Windows XP Home. To pomeni, da lahko dobite Windows in vse dodatne bonbončke za samo malo



Potrebovali boste precej konkretno strojno opremo, da boste iz Media Centra 2005 potegnili največ.

več kot je vredna polovica polne različice XP Home. Že samo to dejstvo je dovolj, da je MCE2005 kljub vsem zadržkom, ki smo jih omenili, postal naš prvi izbor pri operacijskih sistemih.

Tokrat boste gotovo videli več sistemov z MCE, pa še cena ne bo pretirana. Če povzamemo besede enega izmed prodajalcev, s katerim smo govorili, bi bila podjetja "nora", če bi v svoje sisteme dala različico Professional, če pa lahko z Media Center dobijo enako funkcionalnost in še več. MCE2005 je korak v pravo smer, a še vedno daleč od popolnosti. Najširša luknja v vmesniku je, da ne morete ustvarjati lastnih seznamov predvajanja znotraj Media Centra. Kar v obdobju glasbe MP3, Napstra in iTunes nima nobene logike. Razlog za to je gotovo v tem, da ne obstaja preprost način, na katerega bi preprosto ustvarjali sezname z daljinskim krmilnikom ali znotraj vmesnika z meter velikimi ikonami. Verjamemo pa, da nekje obstaja rešitev, ki si želi v naslednjo različico. Microsoft se bo moral lotiti te in ostalih težav Media Centra, ne pa da jih pometa pod nalepko "nekoč bomo naredili tudi to". Do takrat MCE ostaja odlična ideja, ki pa še ni popolnoma dozorela v glavah njegovih očetov.

> **"Večina izboljšav je pravzaprav zelo dobrih, a problem je, da jih je preprosto premalo"**

Min 300 MHz CPU, 1.5GB HDD, 128MB RAM, CD or DVD drive

Opt Kupili boste nov računalnik

72% **PCF pravi...** "Odlična zasnova, katere avtorji morajo začeti razmišljati globalno."

Razširjeni Media Center

Poberite podatke s Media Center PC-ja od koderkoli v vašem stanovanju

Najbolj zanimiv razvoj pri Media Centru 2005 gre v smer, ki bo popolnoma spremenil način, na katerega se soočamo s sistemom. Media Center Extenders vam omogočajo, da povečate doseg Media Centra do drugih naprav v vašem domu.

Da bi uporabljali Media Center Extender, boste potrebovali operacijski sistem 2005 in razširitveno napravo. Obstajata dve različici slednje. Ena prihaja v obliki običajne ločene škatlice, druga pa kot privesek za Xbox. Na koncu pa boste potrebovali tudi solidno postavljeno domače omrežje. Ethnologija Extenders je že na poti k nam.

Ločena škatla Media Center lahko razširi Media Center na TV sprejemnik v drugi sobi vašega doma. Različica Xbox pa deluje podobno, le da si lahko vsebino ogledujete s pomočjo konzole Xbox. Eden izmed sistemov podjetja Voodoo (www.voodoopc.com) izkorišča to lastnost in ponuja modificirano konzolo Xbox.

Ena izmed podobnih naprav, dostopnih na drugi strani luže, je Linksys WMCD54AG Wireless A/G Media Center Extender. Ta škatla gradi na istem konceptu, ki ga je posvojilo veliko ostalih podjetij, kot sta Netgear in Phillips, in omogoča prenos avdio in video zapisov iz PC-ja na TV ali stereo sistem. Takoj, ko kakšno podobno reč dobimo v roke, jo bomo temeljito preizkusili.

PC Vibe Media Center podjetja Voodoo vključuje predelano

PROJEKTORJI

Ne moremo verjeti, da vam Božiček in dedek Mraz nista prinesla projektorja za darilo. Če je volja, naj ji luč sveti kreditna kartica.

Od zadnjega supertesta projektorjev ni minilo veliko časa. Pravzaprav je prav toliko oddaljen, da se v tem času ni zgodilo ničesar pretresljivo novega, pač pa so se spremenile cene, skupaj z malenkostnimi popravki. Osvežitev modelov tu in tam res ne predstavlja hudih preskokov v kvaliteti, se pa lahko znajdete v pravem trenutku na pravem mestu. Mi pa poskrbimo, da ne boste v zadregi, ko vas vprašajo, kaj bi želeli.

Razpredelnice in filmi

Ste se že odločili, kako boste uporabljali projektor? Imate radi kravato in uživate v pogledu na velikanske grafe, ali pa ste slepi kot naš Andrej, ki sedi v kino dvorani v prvi vrsti in kriči na uslužbence, če slučajno ne raztegnejo filma na celotno platno? Nič ne de, resnično težko se boste odločili za napačnega, razen če ste rojeni pod nesrečno zvezdo in imate dar za sestavljanje napačne kombinacije številk za loto.

Benq PB2240

Cena 473.700 **Na spletu** www.benq.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Kar nam je všeč

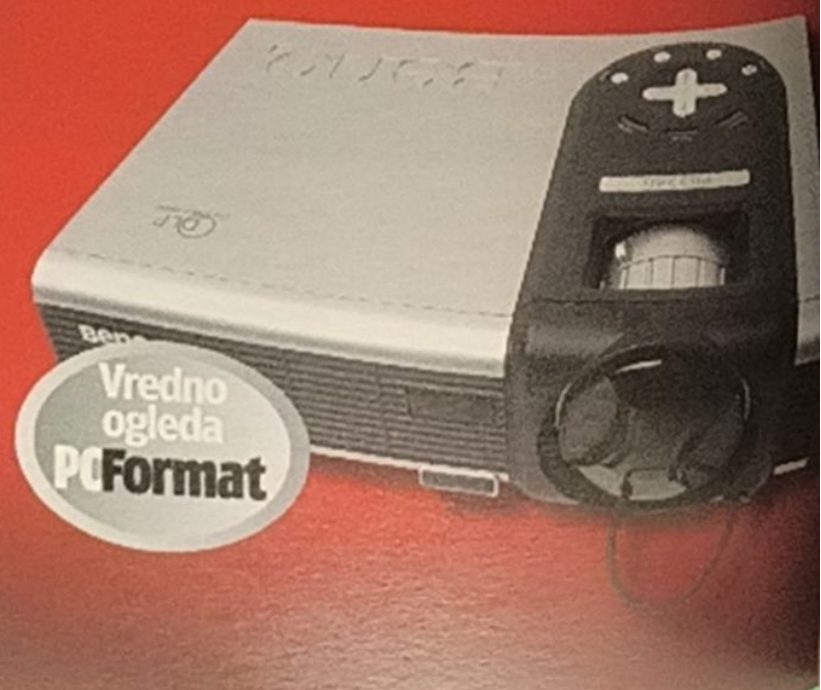
Spomladi smo testirali šibkejši model PB2220. Takrat smo zapisali, da gre za dober projektor, ki so ga pestile malenkostne ovire do višje ocene. Sedaj z modelom PB2240 pa nam BenQ kaže, da gre za zrelega proizvajalca projektorjev, saj je bila večina napak odpravljena. Tako projektor sedaj nima težav pri iskanju ostrine slike, kar je posledica boljše leče. Tudi temni odtenki mu ne predstavljajo več tolikšnih težav.

Kar nam ni všeč

Projektor je bolj hrupen, kot bi si želeli. Saj vemo, da povsem tihega projektorja še dolgo časa ne bomo imeli priložnost testirati, toda že v tem trenutku smo testirali dovolj različnih projektorjev, da vemo, da Benq PB2240 ne spada ravno med najtišje. Projektorji DLP so znani po večjem segrevanju in tu se bo moral BenQ še precej potruditi. Prav tako projektor s svojimi tremi kilogrami ni ravno prenosljiv.

Tip prikaza	DLP
Ločljivost	1024 x 768
Svetilnost	2000 ANSI
Kontrast	2000:1
Hrup	34dB (eco)

86% **PCF pravi...** "Če bi snovalcem uspelo zmanjšati hrup, bi si zaslužil oceno 90"



HP VP6110

Cena 306.309 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** DISS, 01 420 55 06

Kar nam je všeč

Takoj naslednji v vrsti za testiranje je bil VP6110. Čeprav je HP v vmesnem času že izdal posodobljen model, ki ga je domiselno poimenoval VP6111, pa nam ga žal ni uspelo dobiti na test. VP6110 je še vedno eden tišjih projektorjev DLP, kar je zelo dober dosežek, saj se naprava mirno meri z modeli LCD, istočasno pa je hlajenje odlično izvedeno, tako da se projektor le malenkostno segreva.

Kar nam ni všeč

Projektor ima precej zasoljeno ceno, kar bo najbrž posledica uglednega imena. Kljub tolikšni ceni pa ima najvišjo ločljivost le 800 x 600 pik. Prav tako smo takoj opazili, da je največja svetilnost tega modela le 1500 ANSI lumnov, kar se z današnjo konkurenco in njihovimi 2000 ANSI lumni težko primerja. HP bi moral na test poslati novejši model, če bi želel doseči višjo oceno.

Tip prikaza **DLP**
Ločljivost **800 x 600**
Svetilnost **1500 ANSI**
Kontrast **2000:1**
Hrup **32dB (eco)**

78% **PCF pravi...** "Žal prestižno ime in par dobrih prijemov ne potešita razvajenega občinstva"

NEC VT47

Cena 274.900 SIT **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Kar nam je všeč

Še vedno gre za enega cenovno najbolj ugodnih projektorjev. Če imate potrebe po projektorju LCD in ste zadovoljni z obliko, potem boste ta model uporabljali, dokler se vam ne pokvari. Za projektor te vrste VT47 ponuja odlično svetilnost 1500 ANSI lumnov, po vrhu pa odlično deluje kombinacija v ECO načinu, kjer se hrup zmanjša, podaljša pa se življenjska doba žarnice.

Kar nam ni všeč

Ni nam všeč dejstvo, da je projektor namenjen delu v ločljivosti 800 x 600 pik. Prav tako nas je ženski del uredništva podučil, da daljinski krmilnik ni tako zelo priročen, če ima oseba, ki ga uporablja, dolge nohte, ker je takrat precej težko pritisniti na želeni gumb. Moški del uredništva teh težav nima, tako da smo se večinsko odločili, da tega projektorju ne bomo očitali.

Tip prikaza **LCD**
Ločljivost **800 x 600**
Svetilnost **1500 ANSI**
Kontrast **400:1**
Hrup **28dB (eco)**

85% **PCF pravi...** "Še vedno gre za odlično razmerje med kvaliteto slike in ceno."

Panasonic PT-AE700E

Cena 404.000 SIT **Na spletu** www.panasonic.com **Testiranje omogočil** TSE d.o.o., 01 24 25 400

Kar nam je všeč

Všeč nam je dejstvo, kam meri tale projektor. Meri vsekakor na predvajanje filmov, saj ima nekaterim nenavadno ločljivost 1280 x 720, ravno prav v skladu z standardom HDTV. Všeč nam je tudi zelo nizka stopnja hrupa, ki jo proizvaja ta projektor, kar blagodejno dene našim razvajenim ušesom. Slika je precej ostra, za kar se ima tale Panasonic zahvaliti odlični leči.

Kar nam ni všeč

Glede na to, da ima pravo ločljivost za HDTV, pa se nam ne zdi primerna izbira tehnike prikaza slike, saj modeli LCD niso v prednosti, ko pridemo do prikazovanja gibljive slike. Že res, da ima dobre lastnosti kot model LCD, vendar pa nas nizek hrup, dober daljinski krmilnik, gora priključnih mest in zelo dobri meniji žal niso prepričali v to, da bi priporočili izdelek LCD za osnovo domačega kina.

Tip prikaza **LCD**
Ločljivost **1280 x 720**
Svetilnost **1000 ANSI**
Kontrast **2000:1**
Hrup **26dB (eco)**

84% **PCF pravi...** "Če bi uporabili DLP, bi najverjetneje bil zmagovalna kombinacija"

ŽEPNA PISARNA

Sony Ericsson P910i

P900 je bil blizu tega, da bi postal popoln pametni telefon, a je P910i zmagovalno formulo še izboljšal...

Cena 199.800 SIT **Proizvajalec** Sony Ericsson **Na spletu** www.sonyericsson.com

Kot telefon spada med bolj zajetne, a je tudi izjemno zmogljiv.

Ta novi pametni telefon ni ravno najmanjša ali najlepša mobilna naprava, kar smo jih kdaj videli. Kljub temu pa sivi komunikator iz Sony Ericssona nedvomno najbolje združuje primerno velikost za mobilni telefon in odlične zmogljivosti dlančnika. Všeč nam je bil SPV, ki pa je premajhen, operacijski sistem Windows Mobile pa je preglomazen zanj in sam telefon zato ni ravno najbolj prijeten za uporabo. Tanjši pametni telefoni, kot sta HP h6340 ali O2 XDA II so vsekakor pasje zmogljivi, a so tako prijazni do žepa kot trda vezava Vojne in miru.

In tako smo si ogledali P910i, nadgrajen popularni (in precej drag) pametni telefon Sony Ericsson P900. Model 910i je podobnih dimenzij kot predhodnik in ima enak na dotik občutljiv zaslon z ločljivostjo 208 x 320, napol skrit za numerično tipkovnico. V privzetem "telefonskem" načinu lahko dostopate do sporočil (SMS, MMS ali e-pošte), stikov, seznamov klicev in koledarja, naštete možnosti pa so hitro dostopne preko gumba na levi strani telefona. Avtonomija je deklarirana na 13 ur pogovorov, v pripravljenosti pa zdravih 400 ur. Ta impresivna dolgoživost pa izgubi na veljavi, kakor hitro razprete tipkovnico in pričnete P910i uporabljati kot pravi dlančnik.

NAJ VAS ZABAVA

P900 je imel zaslon LCD s 65.000 barvami, zaslon na P910i pa jih zmore prikazati kar 262.000, kar pomeni, da lahko pričakujete sliko, kot jo zmorejo prikazati le hudo redki telefoni. Klikanje skozi bogat nabor programov se seveda izvaja s peresom (ki se varno shrani na vrh telefona), programska oprema pa omogoča praktično vse, od predvajanja videa MPEG-4 do odpiranja datotek PDF. Communicorder uporablja fotoaparat z ločljivostjo VGA, ki je vgrajen v sam telefon, z njim pa lahko zajemate fotografije in snemate video, Music Player pa zna predvajati datoteke MP3. 64Mb vgrajenega pomnilnika je ogromna količina za telefon, a nekoliko skopa za dlančnik. Prav zato ima P910i režo Memory Stick Duo, v katero lahko tlačite kartice MS do kapacitete 1Gb. V samem paketu je 32Mb kartica.

P910i vztraja pri Symbianovem spletnem/WAP brskalniku, ki ga ima tudi P900. Na srečo je P910i dobil tri aplikacije, ki jih je P900 tako pogrešal – vgrajeno je orodje za odpiranje datotek PDF, ki smo ga že omenili, urejevalnik besedil, združljiv z Wordom, ter program za delo s preglednicami, združljiv z Excelom.

TIPKANJE NA MALO

Ta telefon ima vse, kar potrebujete za delo in igro na poti. Na eni strani je dovolj avtonomije baterije za večurno gledanje videa, na širokem zaslonu je igranje iger celo prijetno opravilo (Sony Ericsson ponuja celo mobilno različico igre V-Rally ter pasjanso in šah), tako da ga sploh ne bi odsvetovali. Na drugi strani pa je na hrbtnem delu numerične tipkovnice prava majhna tipkovnica QWERTY, s katero je pisanje daljših sporočil in e-pošte hitrejše kot z uporabo zaslonske tipkovnice. P910i se lahko pohvali tudi z dostojnim prepoznavanjem rokopisa, ki je natančno, hitro in enostavno za uporabo.

Če vam je bil predhodnik všeč, se boste težko premagovali, da se ne bi zaljubili v P910i. Edina stvar, zaradi katere bi dvakrat razmislili o nakupu, je zevajoča praznina, ki vam jo bo investicija pustila v žepu. **PCF**

Pasovne širine Tripasovni GSM/GPRS (900/1800/1900 MHz)

Zaslon 262.000 barv, na dotik občutljiv TFT – 208 x 320 pikslov

Sistem 64Mb RAM, reža Memory Stick Duo (32Mb kartica priložena)

Fotoaparat Digitalni, VGA (640 x 480)

Vnos podatkov Tipkovnica QWERTY, prepoznava pisave

Multimedija Predvajanje videa MPEG-4, Music Player, združljiv z MP3, spletni/WAP 2.0 brskalnik, sinhronizacija s PC-jem, T9

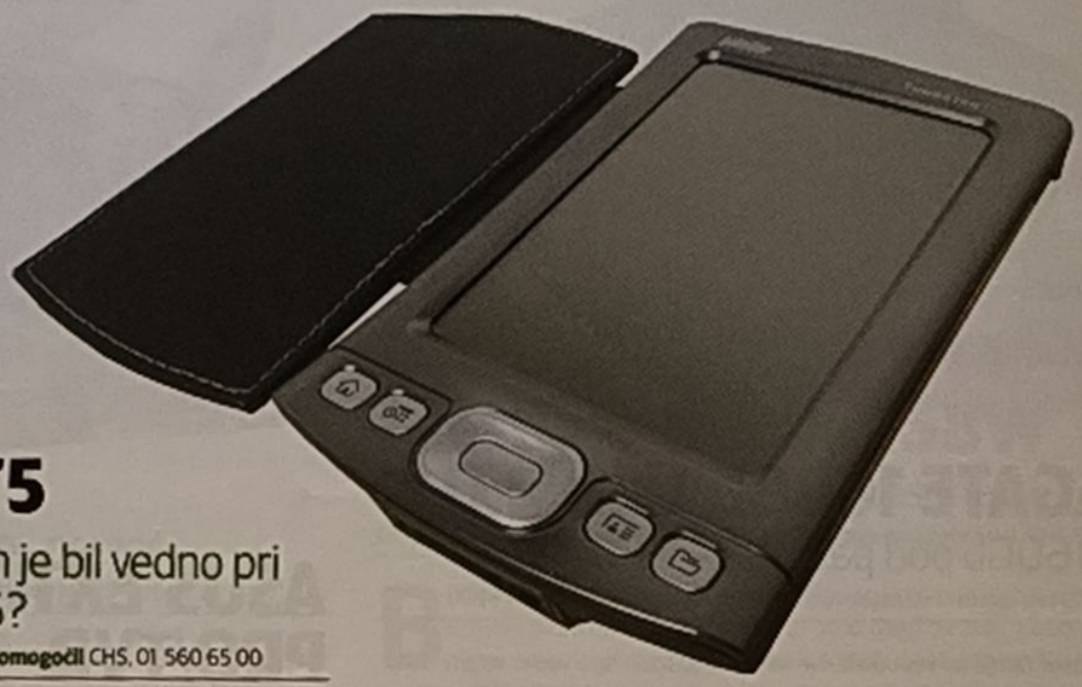
91 % **PCF pravi** "Boljši od telefonov in manjši od dlančnikov – P910i je preprosto izjemen pametni telefon."

Ko se vrata odpro...

Novo pri P910i – tipkovnica

Kot mnogi drugi pametni telefoni višjega razreda, ima tudi P910i zdaj majhno tipkovnico QWERTY, skrito na hrbtni strani numerične tipkovnice, ki pokriva dobršen del zaslona. Uporaba te miniaturne tipkovnice je dokaj zapletena (če seveda nimate primerno majhnih prstov), a je vseeno boljša rešitev od udrihanja s peresom po zaslonu.

Tipkovnica na P910i je resnično dobrodošel dodatek.



Palm Tungsten T5

Njegov predhodnik, T3, nam je bil vedno pri srcu. Nas je prepričal tudi T5?

Cena 118.752 SIT **Na spletu** www.palmone.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

To, da smo se pred dobrim letom dni zaljubili v Palmov Tungsten T3 ste verjetno že opazili, in prav zato smo tako napeto čakali na možnost, da testiramo najnovejši model T5. Ker je pri opisih najbolje začeti na začetku, bomo takoj povedali, da je T5 oblikovno precej podoben modelu E, le da je ohišje robustnejše in predvsem lepše. Transreflektivni zaslon z ločljivostjo 320 x 480 je jasen in svetel, barve pa žive. Poganja ga 416MHz procesor PXA270, ki je energetsko manj požrešen in precej zmogljivejši od procesorja PXA255. Na račun nabora multimedijskih ukazov WMMX je tudi bolj učinkovit pri delu z multimedijskimi datotekami. Pomnilnika ima zajetnih 256Mb, od katerega je približno 31Mb rezerviranih za operacijski sistem, 63,8 za programe in aplikacije, ves ostali pomnilnik pa je namenjen hrambi tako programov, kot tudi datotek.

Najbolj zanimiva novost T5 pa je t.i. Drive Mode. Ko ga priključite na računalnik, je namreč v *Raziskovalcu* viden kot izmenljiv disk, tako da omogoča prosto kopiranje datotek v obeh smereh, kar je izjemno uporabno. Če vanj vstavite pomnilniško kartico, se bo ta v *Raziskovalcu* prikazala kot ločen pogon, tako da jo lahko uporabljate na enak način.

Žal pa niti T5 ni popoln izdelek. Nekoliko nas je motil gumb za vklop, ki je ugreznjen, tako da je nanj težko pritisniti, še bolj moteče pa je dejstvo, da ni lučke, ki bi kazala stanje baterije. Tudi nov priključek nam ni najbolj pri srcu, saj se lahko z nakupom T5 poslovite od vseh dodatkov, ki ste jih kupili za katero od nekoliko starejših različic Tungstna. Je pa fino, da ima ločen priključek za napajanje, tako da v te namene s seboj ni potrebno tovoriti ostalega kablovja. Pri T5 pa spet pogrešamo brezžično povez-ljivost, ki bi presegala Bluetooth. Reža za kartice SD je sicer združljiva s SDIO, a zaenkrat še ni ne duha ne sluha o mož-nostih povezovanja v brezžična omrežja. Očitno bomo res morali počakati na PalmOS 6, ki bi naj vse to spremenil.

> "PalmOS je bil vedno hiter in zmogljiv operacijski sistem"

V vseh ostalih pogledih pa je Tungsten T5 prav privlačen dlančnik, o nakupu katerega se vsekakor splača razmisliti. PalmOS je še vedno izjemno hiter in zmogljiv sistem, ki je izjemno prilagodljiv in enostaven za uporabo, pa čeprav v tej različici ni doživel kakšne dramatične izboljšave. **PCF**

Procesor 416MHz Intel XScale PXA270 z WMMX
Pomnilnik 256Mb skupno, 161Mb na voljo uporabniku
Zaslon 320 x 480 transreflektivni TFT
Operacijski sistem PalmOS Garnet 5.4.0.3.23
Razširitvene reže SD/SDIO
Povezljivost Ir, Bluetooth, USB
Zvok interni zvočnik, izhod za slušalke
Baterija 1300mAh Li-ionska
Avtonomija Do 5 ur
Dimenzije 120x78x15 mm
Teža 144g

82% **PCF pravi...** "Ličen in zmogljiv dlančnik, ki pa cenovno ni med najugodnejšimi."

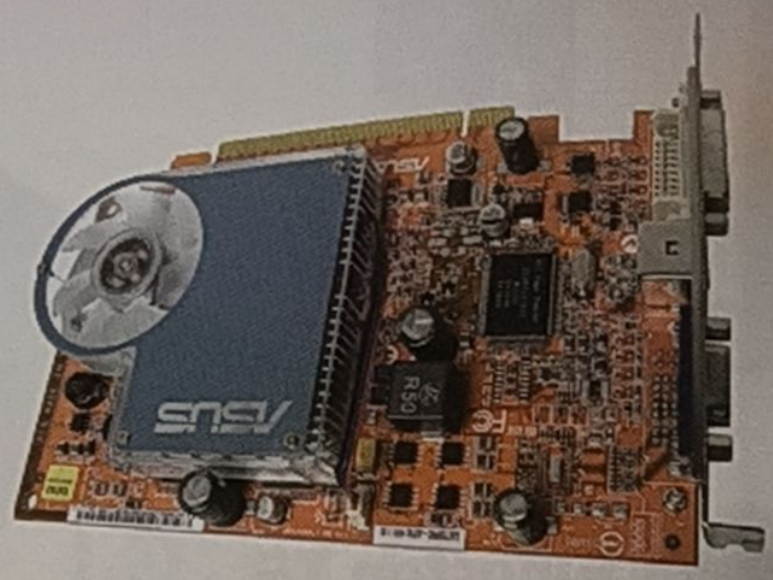
SEAGATE 160Gb USB 2.0

Dajte 160Gb pod pazduho.

Cena 42.400 SIT **Na spletu** www.seagate.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Seagatovi fantje so res od sile. Ne samo, da zasipajo trg z vedno večjimi diski, ampak tudi skrbijo za ostale potrebe računalništva. Tako so nas osrečili s prenosnim diskom velikosti 160Gb, ki se vrti pri 7200 obratih v minuti in ima 8Mb predpomnilnika. Pravzaprav gre za klasičen vgradni disk, ki so ga opremili z domiselno izdelanim ohišjem in spremenili krmilno elektroniko, da ga lahko priklopite na vodilo USB 2.0. Ohišje je celo tako domiselno izdelano, da omogoča zlaganje več enakih naprav vrh ene na drugo. Na ta način lahko izdelate verigo dodatnih diskov, ki podpirajo tudi izklop in vklop med delovanjem računalnika. Edino, kar pogrešamo, je možnosti priklopa FireWire, saj je prenos podatkov preko tega vodila znatno višji.

87% **PCF pravi...** "Odlična prenosljivost in uporabnost tega pogona je navdušujoča."



ASUS EXTREME AX700 PRO/TVD

Kartica, ki se ne bo slabo prodajala.

Cena 58.900 SIT **Več informacij www.asus.com Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Asus nam je na test poslal eno izmed najbolj prodajanih kartic srednjega razreda, AX700 Pro, ki je opremljena z procesorjem ATI Radeon X700 Pro. X700 cilja na srednji razred na tržišču in je neposreden tekmec Geforcu 6600GT. Kartica, ki ima nativno podporo za tehnologijo PCI-Express, prihaja opremljena s 425MHz jedrom in 256Mb pomnilnika DDR3, ki deluje pri 430MHz (860 DDR), vendar pa trpi za vedno prisotnim sindromom srednjega razreda: ima namreč le 128-bitni dostop do pomnilnika. Še vedno pa jedro vsebuje polnih 8 cevovodov za obdelovanje tekstur, kar daje kartici dovolj moči, da se kosa z konkurenco, katera pa ima v prednosti magično besedo, ki je ATI še ne pozna: SLI.

85% **PCF pravi...** "Dobra grafična kartica, ki jo bomo največkrat videli v sistemih s ploščami i915."

Novo v Sloveniji
Digitalni fotoaparati

RICOH
Image Communication

Ricoh Caplio RZ1

45.900,-

4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 5.65 – 16.95mm
F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Čas. neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki

Priloženi barvni pokrovčki

Ricoh Caplio R1

64.900,-

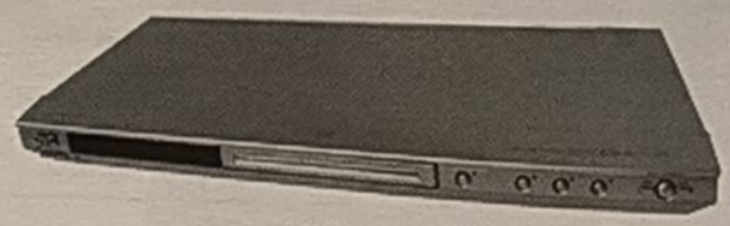
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.6 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, **1 cm macro način**
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod

Ricoh Caplio GX

89.900,-

5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, **1 cm macro način**
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom, 1,2s hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža, USB povezava AV izhod, 6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije (Li-Ion 3.400 fotografij)

PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Big Bang trgovine Spar, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan



JVC XV-N316S

Privlačen predvajalnik DVD

Cena pokličite prodajalca **Na spletu** www.jvc.com **Testiranje omogočil** Trion, 01 563 40 10

JVC-jev izdelek je prejšnji mesec za las zgrešil supertest, zato ima čast (ali nesrečo, če se mogoče počuti osamljenega), da samostojno ždi na tej strani. Verjetno je jasno, da gre za predvajalnik DVD, ki zna predvajati tudi format MPEG-4. Z oblikovnega vidika je predvajalnik izjemno privlačen, saj je nekoliko tanjši plitkejši od večine komponentnih predvajalnikov, pa tudi svoje delo prav solidno opravlja. Pri predvajanju DVD-jev se odlično obnese, ko pa je govora o predvajan formatov MPEG-4, pa bi lahko bil boljši, saj mu ne ravno popolno kodirana form DivX in XviD včasih delata težave. Žal se pa tudi s podnapisi ne razume najbolje pa na svoji spletni strani še ne ponuja nadgradnje strojno-programske opreme, je bila menda obljubljena, kar je škoda, saj gre za dober predvajalnik, mu pa do odličnosti manjka nekaj malenkosti.

78% **PCF pravi...** "Odličen za predvajanje DVD-jev, pri predvajanju DivX pa mu manjka nadgradnja."

Izbor uredništva PCFormat

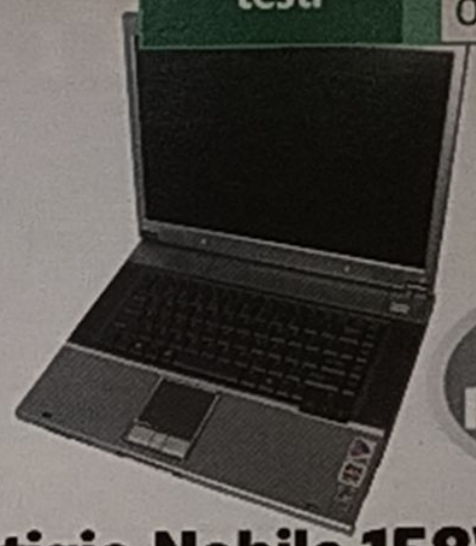
MPIO FG100

Dobrih predvajalnikov ni nikoli preveč.

Cena 36.840 SIT **Na spletu** www.mpio.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Priznamo, da nam predvajalniki MP3 zadnje čase že silijo skozi vse špranje in reže, kar začne čez čas presedati. A občasno se kje najde izdelek, zaradi katerega se vname v uredništvu mesarsko klanje, v katerem dobimo še nekaj neprostovoljnih špranj, iz katerih lahko lezejo novi izdelki. In FG100 je eden takih izdelkov. Gre v bistvu za običajen predvajalnik MP3 z 256Mb pomnilnika, ki pa je neverjetno srčkan, funkcionalen in zmogljiv. Odmislimo torej to, da je oblikovan kot prenosni kasetofon stare šole (le veliko, veliko manjši), da ima gumijasto preobleko, v kateri je videti kot potapljač, in da je tej obleki pridružen še pasek, s katerim lahko tega potapljača ovijete okoli nadlahti. Najbolj osupne kvaliteta zvoka, ki je za tako mini napravico prav impresivna, najvišja jakost pa pošteno zaboli v bobniče. Vgrajen ima radijski sprejemnik in seveda mikrofon (celo ločen vhod ima zanj), predvajati zna formate MP3, WMA, Ogg in ASF, posnet zvok (tudi z radia) pa sam pretvarja v MP3. Je že res, da mogoče ni najmanjši, je pa zato najbolj utrgan. Če ga priporočamo? O, da, pa še kako.

92% **PCF pravi...** "Eden najbolj simpatičnih in funkcionalnih predvajalnikov na trgu."



Vredno ogleda PCFormat

Prestigio Nobile 158W

Tudi podjetje Prestigio zna presenetiti.

Cena 399.000 SIT **Na spletu www.prestigio.biz Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Bodimo krvavo iskreni: notesniki Prestigio so sicer čisto solidni, a po kvaliteti izdelave doslej niso vzbujali upanja, da bodo dolgo preživeli. Model 158W je diametralno nasprotje vseh modelov, ki smo jih doslej testirali. Sam notesnik je v izjemno robustnem ohišju in daje občutek, kot da bi brez težav preživel celo padec s stolpnice. Zaslon je iz čistega povprečja priplaval v precej bolj čiste kvalitativne vode, same zmogljivosti pa so zavidanja vredne. Poganja ga Intelov Pentium M z 1,7GHz, ima 512Mb pomnilnika, grafični srček je ATI-jev več kot solidni čip Mobility Radeon 9700 s 128Mb pomnilnika, diska je 60Gb, za povezljivost in dodatno uporabnost pa skrbijo vmesniki Wi-Fi, Bluetooth, IrDA, vrata USB 2.0 in FireWire, čitalec kartic 4v1 in na vrh 15,4-palčnega širokega zaslona nameščena spletna kamera. Edina večja pomanjkljivost, ki smo jo našli, je položaj trdega diska, ki je nameščen na levi spodnji rob notesnika, tako da se najbolj neprijetno segreva rob, na katerem med delom počiva leva roka, kar ni najbolj prijetno.

V vseh ostalih pogledih pa je delo s tem notesnikom izjemno prijetno. Tipkovnica je robustna in dobro odzivna, pa še glasna ni. Zvočniki (ki so, kot je običajno pri notesnikih, bolj povprečne sorte) so nameščeni na straneh ob tipkovnici, tako da ste lahko med delom vi tisti, ki poslušate glasbo, ne vaša zapestja.

88% **PCF pravi...** "Robusten notesnik, ki navduši tako po obliki, kot tudi po specifikacijah."

www.adriatic.si

Kakovost, Varnost, Rast

Prihodnost se ustvarja. Zato smo prepričani, da so "Kakovost, Varnost, Rast", temeljna načela našega poslovanja, prava pot našega razvoja.

Adriatic je pridobil certifikat sistem vodenja kakovosti ISO 9001:2000, ki potrjuje celovito poslovanje zavarovalnice, vseh naših organizacijskih enot in tržne mreže, razvoj in izvajanje premoženjskih, osebnih in prostovoljnih zdravstvenih zavarovanj ter izvajanje vseh upravljavskih in podpornih procesov v družbi.

Certifikat kakovosti je nova zaveza za uresničevanje naše razvojne strategije in visokih poslovnih ciljev. Je zaveza Adriatica k poslovni odličnosti, zaveza k izpolnitvi vseh pričakovanj in želja naših zavarovancev, poslovnih partnerjev, zaposlenih, lastnikov in družbenega okolja.

SIQ ISO 9001 Q 653 | T-Net

Adriatic zavarovalna družba d.d.

mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Enermax CS656-TA

14.934,oo SIT
novi Enermaxov model v črni in srebrni barvi

ohišje Coolermaster Centurion 5

18.126,oo SIT
dobro hlajeno ter lično ohišje s 12cm ventilatorjem

DVD snemalnik NEC 3500

18.990,oo SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 4x

graf. k. Gigabyte Geforce 6800

79.820,oo SIT
izjemno hiter grafični pospeševalec z 128MB DDR pomnilnika in pasivnim hladilnikom

napajalnik Enermax Coolergiant

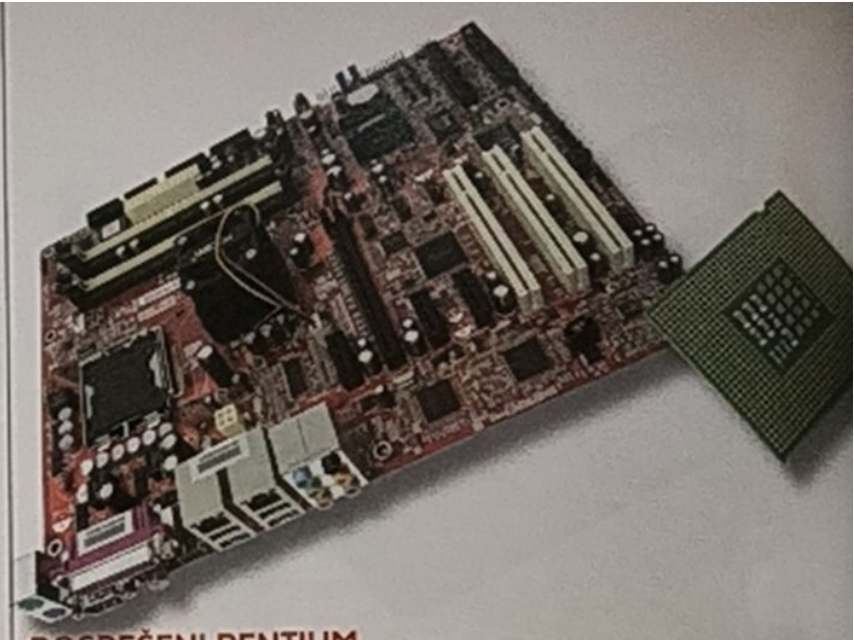
21.546,oo SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik model EG385AX-SFMA

matična plošča Epox 9NDA3+

39.800,oo SIT
najbolj zmogljiva S939

15 let

Cene vsebujejo DDV in so lahko spremenjeno brez obvestilo.



POSPEŠENI PENTIUM

Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 in P4 3,46GHz

Intel se očitno ne bo vdal niti za minuto.

Cena 53.900 SIT (osnovna plošča), ok. 225.000 SIT (procesor) **Testiranje omogočila** Power Plus, 01 511 27 27, Asbis 01 530 32 20

U bogi Intel. Letos res ni bilo njegovo leto, vsaj kar zadeva izdelke za namizne računalnike. Najprej so brez ceremonij ustavili razvoj naslednjega Pentiuma 4 Netbursta, znanega tudi kot Tejas. Pred kratkim je tudi 4GHz različica čipa P4 šla rakom žvižgat in očitno nikoli ne bo grela notranjosti naših računalnikov. Ob vsem tem pa njegov glavni sovražnik AMD gradi barikade in si utira prednost z vedno novimi revizijami vedno bolj priljubljenih procesorjem Athlon 64.

Priznati pa moramo, da ima Intel precejšnjo prednost na področju prehodov na PCI Express in DDR2, saj je letos predstavil nabora 915 in 925. A ne pozabite, da Intel čepi na gori denarja, veliki kot Peru. Zato ne računajte na kakšne osmrtnice.

Kot dokaz, da še miga, je Intel pred kratkim predstavil nadgradnjo procesorjev za namizne računalnike in čisto nov nabor čipov, ki jih bo podpiral. Najbolj vidna izboljšava (in v bistvu edina, zaradi katere se splača razburjati) je 1.066MHz sistemsko vodilo, kar je znaten poskok z 800MHz, ki so jih uživali Pentiumi 4 zadnje leto in pol. Nov nabor čipov 925XE vključuje vse najnovejše tehnološke igračke, kot so PCI Express, podpora za DDR2, visokodefinicijski avdio in krmilnik Matrix RAID. Točno takšno ploščo nam je na testiranje poslal Foxconn, žal pa jo je prav nemogoče poimenoval. 925XE7AA-8EKRS2 je njeno ime in ta poleg podnožja za procesor ponuja kar osem priključkov S-ATA in dve gigabitni mrežni kartici. Skupaj z naborom 925XE prihaja 3,46GHz predelava Pentiuma 4 Extreme Edition. Da, je za 60MHz hitrejši od poslavljajočega se 3,4GHz čipa in stane več kot 220 tisočakov, kar je odločno preveč.

Najboljša novica je torej 1.066MHz sistemsko vodilo. Zanimalo nas je torej, če res ponuja poskok v zmogljivostih. Seveda ga, a ta še zdaleč ni dramatičen. Število slik v sekundi v *Doom* 3 in *Far Cry* je poskočilo za svoji pet odstotkov v primerjavi s prejšnjim P4 Extreme Edition in 800MHz vodilom na plošči z naborom 925X. Uporabno, a ne dovolj, da bi zapolnilo razlike med tem procesorjem in AMD-jevim paradnim konjem, čipom Athlon 64 FX.

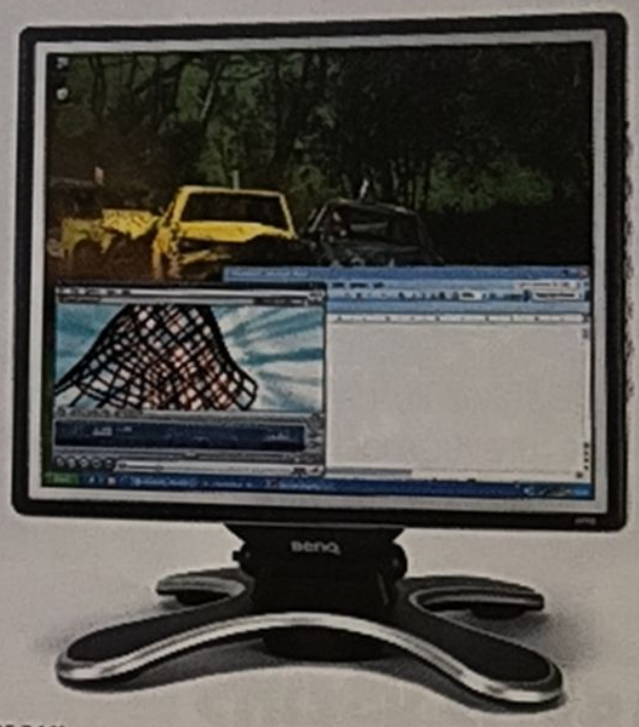
Podobno se je godilo tudi pri medijskem kodiranju, kjer smo zaznali isti pet-odstotni poskok, kar pomeni, da Intel drži prednost na tem področju. Izboljšave torej so, a se nam zdi cena procesorja previsoka. Plošča je vsekakor vredna ogleda, ker ponuja veliko možnosti za kasnejše nadgradnje, a si zaenkrat raje omislite kak drug procesor.

Podpora za procesorje Socket LGA775 P4
Procesorsko vodilo 800MHz, 1.066MHz
Grafično vodilo Ena reža PCI Express 16x
Reže PCI Express 4x, PCI
Pomnilnik Dvokanalni DDR2-533MHz
Priključna mesta 8x S-ATA, 3x IDE, 8x USB 2.0, 2x gigabitna mrežna, 3x FireWire

88 % **PCF pravi...** "Če iščete ploščo, ki trenutno ponuja največ, razmislite o tej."

Doom 3 640 x 480 96 slik v sekundi
Far Cry CPU Test 800 x 600 79 slik v sekundi
Kodiranje WMV9 7min 50s

81 % **PCF pravi...** "Pet-odstotna pospešitev, kar je dobro. Hud podražitev pa vsekakor ni."



BenQ FP783

Oblikovno zanimiv monitor LCD.

Cena 103.800 SIT **Na spletu** www.benq.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

BenQ je bil še nedolgo tega proizvajalec precej neimpresivnih računalniških komponent, a zadnje čase meče na trg izdelke, ob katerih se dejansko splača pošteno sliniti. Ta 17-palčni monitor ni izjema, saj je moderno oblikovan, ponuja napredne možnosti in specifikacije na papirju zvenijo resnično impresivno.

Verjetno ste že opazili, da delamo cel halo na račun povezljivosti preko vrat DVI, ki ponujajo optimalno sliko na monitorjih LCD. FP-783 sicer ima vhod DVI, a je ta tako čudno postavljen, da je kabel neverjetno težko priključiti. Ohišje monitorja je torej nujno potrebno poštene predelave. Dodaten problem je še ta, da ta monitor povezave preko vrat VGA nima najraje, saj je kvaliteta slike opazno nižja. Po vseh ostalih lastnostih pa spada ta monitor v zlato sredino. A ne mislite, da gre za slab monitor – predvajanje videa je odlično, odzivni čas 12ms pa dovolj impresiven tudi za navdušene igralce. Pa še barvnih odstopanj ni.

Seštejmo torej vse skupaj: vrata VGA in DVI (čeprav so nerodno postavljena), video vhodi, stereo zvočniki (ki so, roko na srce, dokaj neuporabni, a lahko dobite monitor tudi brez njih), dokupiti pa je mogoče celo integrirano spletno kamero. Edina stvar, ki jo tako pogrešamo pri večini monitorjev tega cenovnega razreda, je možnost prilagajanja monitorja po višini, kar je škoda, nekoliko moteče pa je tudi dejstvo, da napajalnika pri BenQ-ju niso integrirali v sam monitor, ker imamo že dovolj črnih škatel po mizah, da dodatne res ne potrebujemo. Za ta denar se vsekakor splača razmisliti o nakupu, razmislek pa bi bil še bolj tehten, če bi BenQ uredil težavo z vrati DVI.

Diagonala zaslona 17 palcev
Nativna ločljivost 1.280 x 1.024
Svetilnost 300 cd/m2
Kontrast 500:1
Vidni kot 160/140 stopinj
Odzivni čas 12ms
Vhodi 1x VGA, 1x DVI
Dodatno Zvočniki (modularno), spletna kamera (modularno)

79% **PCF pravi...** "Zanimivo oblikovan in prav dober monitor. Ko bi le uredili težavo z DVI."

Vredno ogleda PCFormat

Sony KLV-20SR3

Televizor LCD na testu

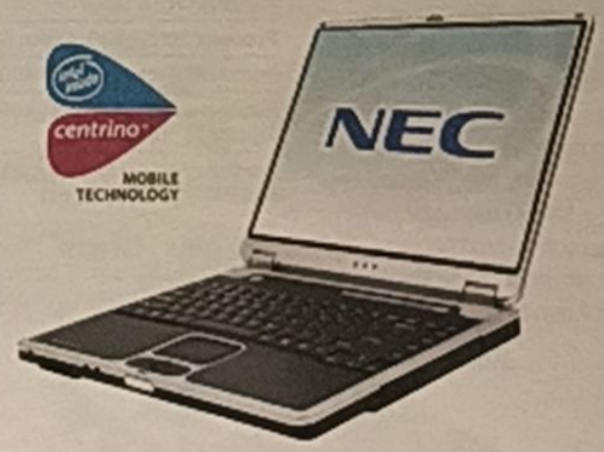
Cena pokličite proizvajalca **Na spletu** www.sonystyle.com
Testiranje omogočil Harvey Norman, 01 585 50 00

Gremo se zdravo logiko: če zna Sony delati dobre monitorje LCD, ni razloga, da ne bi delal tudi dobrih televizij z isto tehnologijo. Testirani model ima diagonalo 20 palcev, kar je za naš okus nekoliko premalo (kaj moremo, pač padamo na velike – pa ne samo ženski del uredništva), a gre za izjemno solidno in robustno izdelan televizijski sprejemnik. Sistem zaslonskih menijev je očitno prirejen za telebane, ker samo napol slepi in absolutno nepismeni ne bi znali nastaviti televizije, kot jim odgovarja. Ločljivost 800 x 600 je za LCD TV teh dimenzij popolnoma običajna, slika pa je izjemno kvalitetna, a je žal odvisna od kvalitete vhodnega signala, tako da ne pričakujte čudežev, če imate čudnega ponudnika kabelske televizije. Vidni kot znaša 170 stopinj, kar je več kot dovolj za vsako dnevno sobo. Tisto, kar pa je najbolj pozitivno presenetilo pri tem TV-ju, pa so vgrajeni zvočniki, saj ustvarjajo odličen zvok, in to ne samo v srednjem spektru. Sony se zna potruditi.

88% **PCF pravi...** "Odličen LCD TV, ki je za naše veliko oči nekoliko premajhen."

Neverjetna mobilnost NEC

NEC VERSA f-M500



Vrhunska tehnologija po dostopni ceni

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- resnična mobilnost
- izjemna avtonomija

- Mobile Intel® Pentium® procesor-M z 1,50 GHz
- Intel® 855GM nabor
- Intel® PRO/Wireless 2200BG card (podpira 802.11b/g)
- Trdi disk 40 GB
- 256MB DDR spomin
- 15" XGA TFT zaslon
- Combo DVD/CD-RW enota
- Intel® 855GME UMA grafična kartica do 64 MB
- Integriran Soft audio AC'97 in 10/100 Ethernet card (LAN)
- 4 v 1 čitalec kartic
- 4 x USB 2.0, 56k modem, 1 x PCMCIA
- Free DOS, Li-Ion baterija, teža: 2,6 kg
- Slovenska tipkovnica

NEC VERSA f-M500
289.900 SIT

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan, Metaling

DVE KARTICI SKUPAJ

Asus A8N-SLI Deluxe

Na naše veliko čudenje se je pokazalo, da obstaja nekaj, čemur lahko rečemo "preveč moči"...

Cena 44.900 SIT **Proizvajalec** Asus **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Intel si je sicer pridobil tehnološko prednost s tem, da je prvi podprl PCI Express, a je AMD hitro natreniral za dirko in predstavil ultra-zvito različico te tehnologije, skupaj s 64-bitno podporo, zahvaljujoč podpori za PCI Express, ki so jo predstavila podjetja VIA, ATI in nVidia. A to ni razlog, da berete ta opis. Pomembna lastnost te osnovne plošče z naborom nForce 4 je, da gre za prvo nVidiino rešitev za SLI, torej za možnost hkratne uporabe dveh kartic GeForce na vodilu PCI Express, rezultat česar je seveda super navita grafična zver.

V prejšnji številki smo vam že dokazali, da SLI deluje. Ta rešitev ni le cenovno bolj dostopna, je tudi precej bolj impresivna kot sistem z dverma Xeonoma, ki smo ga imeli na voljo prejšnjič. Nekoliko nam je bilo žal, da tega sistema nismo mogli testirati z dverma 6800 Ultrama, a sta tudi dve kartici 6600GT pokazali, da znata znoreti, ko je to potrebno.

No, ploščo oziroma celoten sistem smo torej testirali z dverma karticama GeForce 6600GT, in sicer klasično v *3DMark05*, nato pa še v *Doom 3* in *Half-Life 2* (predvsem zato, ker se nam v tem trenutku ne ljubi igrati prav ničesar drugega, če že moramo igrati strelske igre). In povedati moramo, da nam je zadeva dala vetra. Igranje je neverjetno tekoče – kar 60 odstotkov boljše kot z eno kartico, če smo natančni.

Največja prednost SLI pa je v nadgradnjah. Če v tem trenutku kupite spodoben sistem s kartico 6600GT, boste zanj odšteli čisto normalno vsoto, čez nekaj mesecev, ko bodo cene grafičnih kartic hudo padle, pa preprosto za drobiž dokupite drugo kartico in si zagotovite še vsaj leto dni mirnega igranja. Edini problem pri tej plošči pa je, da je naveza SLI delala prav fino z dverma identičnima karticama, ko smo pa zadevo preizkusili z drugo kartico z istim čipom, pa zadeva kar ni hotela delovati. Dokler ne bomo videli dokaza, da lahko na isto ploščo namestimo dve kartici različnih proizvajalcev z istim čipom, ne bomo vedeli, če bo načrt z nadgradnjo sploh deloval.

Kar pa zadeva samo ploščo, pa možnost poganjanja dveh grafičnih kartic naenkrat ni njena edina prednost. V bistvu se je izkazala kot ena najzmogljivejših osnovnih plošč ta hip. Osem priključkov za S-ATA RAID omogoča prav nore diskovne naveze, vse ostale lastnosti pa pomenijo, da jo boste lahko mirno zadegali v katerikoli zmogljivi računalnik. **PCF**

Nabor nForce 4 SLI

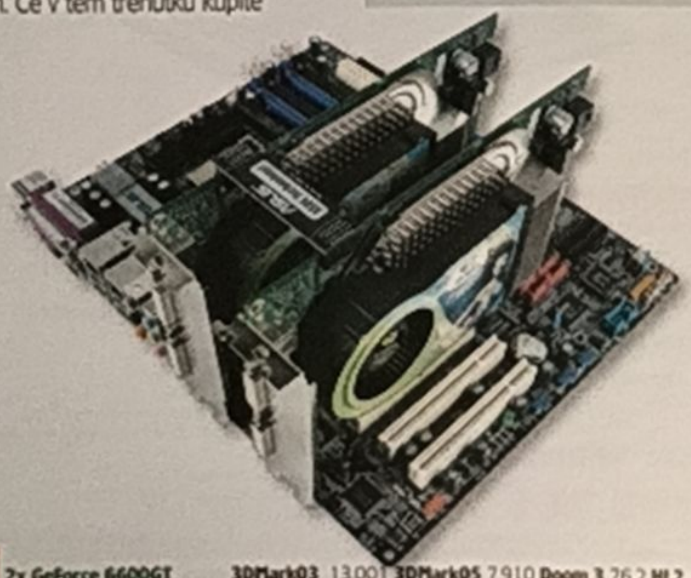
Procesor Socket 939, Athlon 64 / FX

Pomnilnik Dvokanalni DDR400

Razširitve 2x PCI Express (grafika), 2x PCI Express 1x, 3x PCI

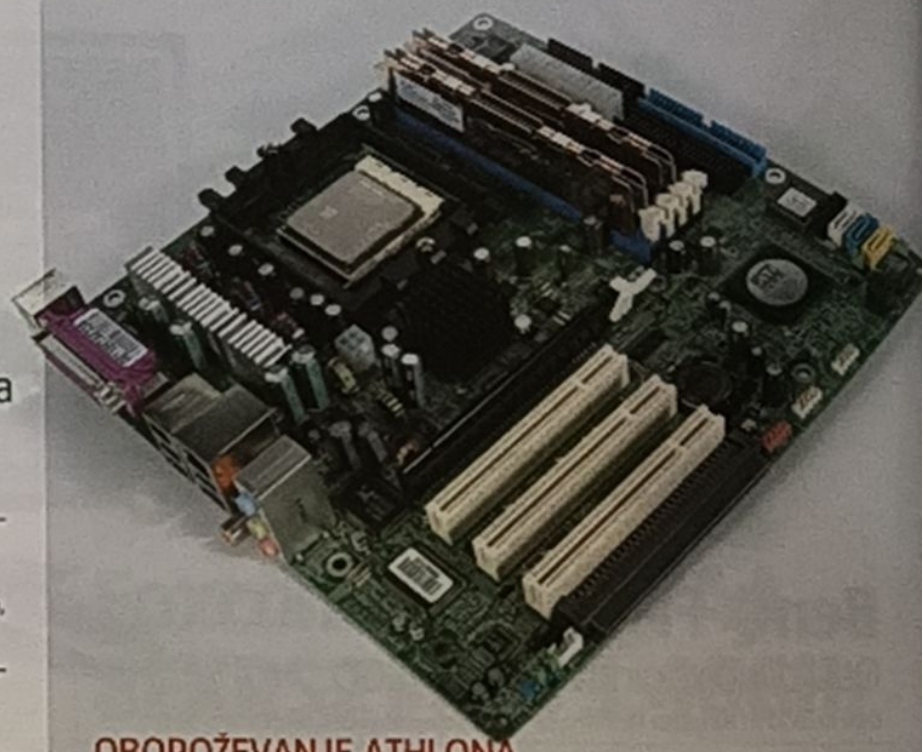
Krmilniki za diske 4x S-ATA II RAID, 4x S-ATA RAID, 2x IDE, disketnik

89% **PCF pravi...** "Noro velik potencial, a ima nekaj združljivostnih težav."



TESTI

2x GeForce 6600GT	3DMark03 13.001	3DMark05 7.910	Doom 3 76.2	HL2 95.41
1x GeForce 6600GT	3DMark03 7.843	3DMark05 3.753	Doom 3 47.9	HL2 57.68



OBOROŽEVANJE ATHLONA

Nabor ATI Radeon Xpress 200p

Vkrcajte se na ladjo Athlon 64 PCI Express. Je že res, da je pozno, bo pa menda poceni.

Cena Še ni znana **Na spletu** www.msi.com.tw

Vroč in napet procesor Pentium 4 v tem trenutku izgleda skoraj kot s kofeinom zasvojen deloholik, ki bi ga bilo treba že davno upokojiti, a ostaja gigant iz Santa Clare vodilni na večini področij. Pred dverma mesecema smo vam predstavili bero osnovnih plošč na trgu, a so imele vodila PCI Express samo tiste plošče, ki so podpirale Intelove procesorje. V bistvu so prodajne različice plošč s PCI Express za Athlone še vedno hudo redko posejane – s predstavitvijo novega nabora, tokrat iz ATI-jevega tabora, pa se nam očitno obetajo boljši časi.

V večini testov se lahko Radeon XPress 200 Series mirno kosa z nabori iz podjetij VIA in nVidia. Ponuja torej podporo za podnožji 754 in 939, hipertransport do 1GHz, dvokanalni pomnilnik in skupno kar 20 cest PCI Express, od katerih so štiri rezervirane za splošne naprave, ena pa seveda za grafične kartice. Je pa res, da pri ATI-ju še niso komentirali, kdaj (če sploh) bo njihov nabor podpiral možnost priključevanja dveh grafičnih kartic v navezo SLI, kot je to pokazala nVidia. Širijo se govorice, da Kanadčani razvijajo rešitev, ki bo podpirala njihove grafične kartice. Če vas pa zanima, kaj se najbolj splača kupiti, kadar iščete rešitev z integrirano grafiko, pa lahko kar nehate iskati. Kmalu bo namreč na voljo različica tega nabora s praktično istim grafičnim procesorjem, kot ga ima samostojna kartica Radeon X300. Še ena fina integrirana možnost je strojno kodiranje MPEG-2, zahvaljujoč ATI-jevemu čipu Theatre 550. Če boste takšni plošči pridružili še TV kartico, boste v medijskih nebesih za čisto normalno ceno.

Zaenkrat ta osnovna plošča z naborom Radeon Xpress 200P iz MSI-ja nima vgrajenega grafičnega čipa, tako da je potrebno grafično kartico na vodilu PCI Express seveda dokupiti. Je pa res, da je namenjena srednjemu segmentu trga, tako da ne more uspešno slediti najnovejši (in najdražji) pogruntavščini La Intelle. Res pa je tudi, da boste za Athlona 64 3500+ odšteli približno tretjino cene, kot za Intelov 3,46GHz P4 Extreme Edition. Pravi test pa bo na vrsti, ko bomo lahko ta nabor neposredno primerjali z naborom VIA K8K890 in nForce 4. **PCF**

Podpora za procesorje Socket 939/ 754 AMD

Procesorsko vodilo 800MHz, 1GHz

Grafično vodilo Ena reža PCI Express 16x

Reže 4 reže PCI Express, PCI

Pomnilnik Dvokanalni DDR-400MHz

Doom 3 640x480 86 slik v sekundi

Far Cry CPU Test 800 x 600 67 slik v sekundi

Kodiranje WMV9 9min 49s

85% **PCF pravi...** "Dostojen tekmec v dirki za podporo PCI-X za Athlone 64."

Auravision eluminX

V temi ne boste več zgrešili tipke.

Cena 17.900 SIT **Testiranje omogočil** Q-shop, 041 492 093

Pozabite na uvod v stilu: "Ali delate pozno v noč seminarske naloge za šolo? Ste prezaposleni z delom ter žena in otroci že sladko spančkajo pa jih ne želite motiti?" Mnja, nekaterim uvodom se preprosto ni mogoče izogniti. To tipkalno pogruntavščino je mogoče vtakniti v vsak priključek PS/2, ponaša pa se s patentirano "elektroluminescentno" tehnologijo kar, dragi bralec, pomeni, da se sveti v temi, kadar želite odstraniti tisti nadležni vir svetlobe nad vašo glavo, ki tako nemarno sveti v zaslon. Huh. Ne skrbite, podnevi zadevica izgleda čisto običajno in prijazno, na njo pa se tipka kot na katerokoli drugo tipkovnico. Cena? Malo več kot malenkost. Dobro, od cene odštejte njeno uporabnost, odličen videz in videli boste, da se pravzaprav že splača podrezati v denarnico in "solde" investirati v nekaj uporabnega. Želite več? Tipke se težko obrabijo in jih je pa prav toliko, kolikor jih potrebujete. Le za nočne tiče, opremljene s katerimkoli sistemom Windows.

90% **PCF pravi...** "Dobra tipkovnica z unikatno lastnostjo, ki jo boste hitro začeli ceniti."

SOLTEK SL-K8AN2E-GR

Za ljubitelje vijolične barve.

Cena 24133 SIT **Več informacij www.soltek.com.tw Testiranje omogočil** Toptex, 03 562 52 52

Ste ljubitelj vijolične barve? Če ste, potem je tale plošča kot nalašč za vas (skupaj z večino ostalih Soltekovih izdelkov nenavadnih barvnih kombinacij), žal pa se uredništvo nikakor ni moglo navaditi te barve. Ko smo se enkrat naučili barvne melanholije, smo opazili, da gre za dobro osnovno ploščo z naborom čipov nForce 3-250, kar pomeni podporo procesorjem AMD Athlon 64 na podnožju 754. Opremljena pa je tudi z mnogimi dodatki, v obliki 4 priključkov S-ATA, dvojnega krmilnika RAID, dodatnega priklopnega mesta IDE in gigabitne mrežne kartice. Če vam je pomemben videz osnovne plošče za vašega Athlona 64, potem je to plošča za vas. Tudi kar se tiče kakovosti ne boste razočarani.

84% **PCF pravi...** "Dobra osnovna plošča, ki bo s svojim izgledom pritegovala poglede."

HP Photosmart M307

Nov HP-jev kompakten fotoaparat.

Cena 40.645 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

HP se je osredotočil na izdelavo kompaktnih fotoaparatov za širok krog potrošnikov. Osnovni model je 3 MP M307, s 3x optičnim in 5x digitalnim zoomom. Je zelo enostaven za uporabo, saj sta namesto klasičnega koleščka za izbiro funkcij nad preglednim zaslonom LCD nameščena gumba za preklop med fotografiranjem in pregledovanjem posnetkom, na levi strani pa najdemo gumbe za nastavitve bliskavice, načina fotografiranja in gumba za časovno zakasnitev fotografiranja in za uporabo funkcije Instant Share, ki omogoča enostaven prenos fotografij iz fotoaparata in neposredno tiskanje. Na desni strani sta ergonomsko oblikovana gumba za zoom, v katera se palec ob fotografiranju lepo prilega in večsmerni gumb za sprehajanje po menijih. Vsi gumbi dajejo dober občutek, ko pritisnete nanje. Možno je tudi zajemati video 320x240 pri 30 slikah v sekundi z zvokom, zanimiva je pa tudi možnost zajema črno-belih fotografij. Vsekakor odličen družinski fotoaparat za potovanja in priložnostna fotografiranja, tudi na zabavah. Pa še v žep ga boste enostavno spravili.

86% **PCF pravi...** "Majhen in simpatičen fotoaparat za priložnostne fotografe."

OBDELAVA FOTOGRAFIJ ZA ZAČETNIKE

Microsoft Digital Image Suite

Vredno ogleda PCFormat

Ustvarite unikatna božična darila brez posebnega truda

Cena Ok. 17.000 SIT **Založnik** Microsoft **Na spletu** www.microsoft.com

Microsoft je ugotovil, da so njegovi predhodni poskusi ustvarjanja programske opreme za obdelavo slik klavrno spodleteli. Rezultat je tak, da je *Picture It!* končno pod rušo, zamenjal pa ga je paket *Digital Image Suite*. Ta ima seveda več elementov: najbolj vidni sta osrednja aplikacija za obdelavo slik *Digital Image Pro* in *Digital Image Library*. Prva je čisto solidna, je pa zato *Digital Image Library* preprosto zoprna in spominja na tiste cenene programčke za organizacijo slik, ki služijo samo za reorganizacijo živcev. Stvar je tako obupno počasna pri predogledu slik, da je precej bolje, hitreje in bolj uporabno, če preprosto uporabljate pogleda Thumbnail in Filmstrip iz menija **View** v *Explorerju*. Stvar zna celo ustvariti t.i. Photo Story, kar pomeni, da bo pobrala domnevno najboljše slike z določenega mesta in jih sestavila v mučilni video, ki ga lahko komu pošljete. "Idealno božično darilo," pravi Bill. Ja, verjetno res

VI STE GLAVNI

Digital Image Pro pa je klasičen Microsoftov izdelek. Če jih potrebujete, lahko mirno uporabite serijo kar uporabnih čarovnikov (eden se privzeto odpre ob zagonu programa), drugače vam pa *Digital Image Pro* pusti proste roke. Ne bo vam težil z vprašanji, kot so: "Opažam, da odstranjujete rdeče oči. Ali potrebujete mojo pomoč," čeprav obstajajo možnosti samodejnega popravljanja različnih napak na slikah. Vseh popravkov se seveda lahko lotite tudi sami, a bodo bližnjice večinoma zadostovale.

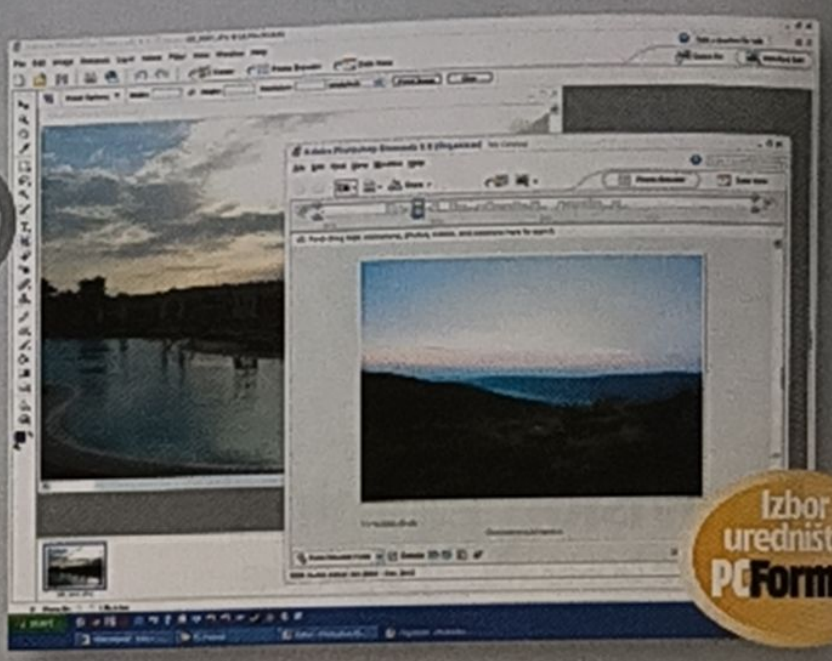
Razen retuširanja zna *Digital Image Pro* početi tudi bolj zabavne stvari, kot so ustvarjanje foto-kolažev, samodejno prirejanje velikosti slik in postavljanje slik na eno stran. Slike lahko uokvirite z odvratno kičastimi okvirji, saj je na voljo kup predlog, še več pa jih je na drugem CD-ju.

Urejanje več slik naenkrat in ustvarjanje panoram sta skrajnje enostavna; spajanje elementov na prekrivajočih se slikah na nov, inteligenten način, tudi če so slike različno visoke. To pomeni, da premikanje fotoaparata ni več tako občutljivo področje, kot je bilo doslej. Vse našteto ni revolucionarno, a predstavlja najboljšo lastnost programa: je enostaven, pri tem pa niti najmanj ni pokroviteljski. **PCF**

Min 700MHz, 256MB RAM, 400Mb prostora na disku

Opt Dostop do interneta in Microsoft Passport za nekatere dodatne funkcije

84% **PCF pravi...** "Enostaven za uporabo in brez microsoftovske pomehkuženosti."



Izbor uredništva PCFormat

SKORAJ KOT PRAVA STVAR

Adobe Photoshop Elements 3.0

Zakaj najeti kredit za profesionalno različico, če lahko dobite ogromno za veliko manj denarja?

Cena Ok. 22.000 SIT **Založnik** Adobe **Na spletu** www.adobe.co.uk

Microsoft n Adobe se trudita pograbiti dodatne drobtinice s trga domače obdelave fotografij in njun boj je podoben pretepu galebov za zadnji ostanek sendviča na obali. Adobe se uspešno brani svojega tekmeca in je predstavil tretjo generacijo oskubljene različice *Photoshopa*. Prejšnjo različico *Elements* ste lahko dobili ob nakupu skenerja. Nova različica pa je vizualno precej predelana in ta predelava diši po Applu.

Adobe je najljubše orodje navdušencev nad Maci in najnovejša različica *Elements* se zgleduje po tej skupini uporabnikov – kovinsko siv macovski videz je namreč dobil prednost pred pisanim pročeljem Windows XP. Lastnost *Elements*, ki najbolj izstopa, je neverjetna podobnost *Photoshopu*, čeprav je prijetnejši in enostavnejši za uporabo od hladne, velike profesionalne različice.

Elements vas sicer ne bo vodil za rokico, kot to počne Microsoftov izdelek, a je vseeno prijazen za uporabo. Povrhu vsega pa je tako uporaben in ponuja toliko možnosti in funkcij, da bodo razliko v funkcionalnosti med *Elements* in njegovim velikim bratom Photoshopom videli samo resnično izkušeni uporabniki. Če boste onemogočili zagonsko okno in neposredno zaganjali samo urejevalnik, vam ne bi zamerili, če bi bili prepričani, da delate s polnokrvnim *Photoshopom*.

BRATSKE BORBE

Edini primer, ko nas je začelo dejstvo, da je *Elements* strahotno podoben Photoshopu dejansko skrbeti, je bilo ob shranjevanju datotek. Ta proces – in kup stopenj kvalitete slike, med katerimi lahko izbirate – še vedno nujno potrebuje poenostavitev. Palete in orodja pa naj kar ostanejo taka, kot pri odraslem *Photoshopu*. Se je pa *Elements* nekoliko bolje pripravil na čiste novince, saj so hitri popravki zdaj ena pomembnejših funkcij.

Kot pri Microsoftovem najnovejšem poskusu, so tudi tukaj funkcije arhiviranja slik vse prej kot impresivne – ah, pregledati zna nove pogone in poiskati slike, ki jih lahko doda v zbirko. Je pa dobro, da lahko, kot pri *Digital Image Suite*, dodate ključne besede slikam za lažje iskanje. Če odštejemo kompleksne možnosti shranjevanja, je *Elements* praktično najboljše orodje za vsakega amaterskega fotografa. **PCF**

Min 800MHz, 256MB RAM, 600Mb prostora na disku,

Opt Windows XP, 512MB RAM

90% **PCF pravi...** "Vse osnovne funkcije *Photoshopa*, a veliko manjši strošek."

SUPER SKRIVNO KRIPTIRANJE

Steganos Security Suite Generation 7

Steganos se je odločil za drugačen pristop k varnosti vašega računalnika.

Cena Ok. 15.000 SIT **Razvijalec** Steganos **Na spletu** www.steganos.com

Za vse ultra-varnostno zavedne ni alternative za programsko opremo, kot je *Steganos*. Gre za program, zasnovan za kodiranje vsebine vašega trdega diska, da lahko samo vi dostopate do podatkov na njem. Do tukaj je torej vse lepo in James Bond, a moramo priznati, da nas je bilo ob nameščanju programa kar malce strah. Imeli smo namen zmešati molekule vseh naših dragocenih datotek brez enega samega priročnika.

Kljub strahu pa je namestitev potekala brez težav, razen pavze, ki so jo je namestitveni program vzel za nadgradnjo preko spleta. Ta nadgradnja bi bila lahko skrajnje nadležna, če bi imeli klicno linijo, pa je na srečo nimamo. No, po nujnem ponovnem zagonu, je nov gumb na zaslonu povzročil splošno zmedo in paniko. Na njem je namreč pisalo "One Click Destruction". No, o tem groznem gumbu lahko več preberete nekoliko kasneje.

ALI JE VARNO?

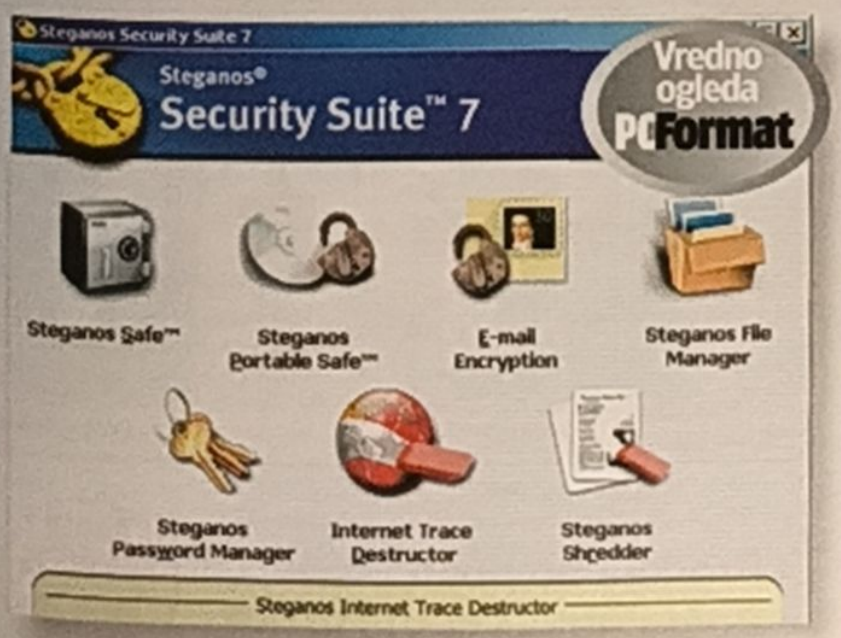
Security Suite se samodejno zažene skupaj s sistemom in naloži osnovni krmilni zaslon, na katerem lahko dostopate do vseh draguljev programa. Za začetek imate na voljo dva "trezorja", v katera lahko shranite datoteke. Eden omogoča ustvarjanje kriptiranih pogonov na računalniku, na katere lahko shranjujete občutljive podatke. No, štiri, če smo natančni. Drugi trezor pa omogoča zapisovanje kriptiranih datotek na CD ali DVD za prenos na drug računalnik. Seveda se kriptiranje tukaj ne konča. Na enak način lahko zaščitite svojo e-pošto, na voljo pa je tudi orodje za upravljanje z datotekami, s katerim lahko brskate po kriptiranih datotekah. Ob vsem tem pa je na voljo še dodaten nabor orodij, in sicer *Internet Trace Destructor* in *File Shredder*, ki sta zasnovana za trajno in temeljito odstranjevanje vseh dokazov, da se sploh kdaj uporabljali računalnik.

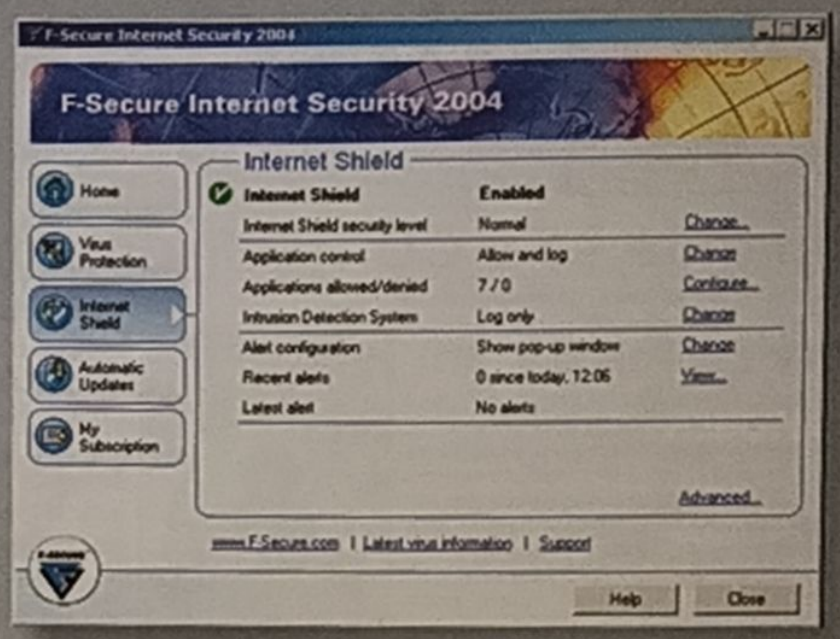
Se spomnite tiste strašljive bližnjice "One Click Destruction"? No, z njo zaženete *Internet Trace Destructor* in trajno odstranite vse, kar ste pred tem označili za uničenje – od začasnih datotek do zgodovine brskalnika. K temu pa dodajte še orodje za upravljanje z gesli, pa dobite komplet programov, ki zaščitijo vaš računalnik, tako da poskrbijo, da boste edini, ki ga sploh lahko uporablja. **PCF**

Min Windows 98 ali novejši, 32 MB RAM, 25Mb prostora na disku

Opt Dostop do interneta, 64Mb RAM

80% **PCF pravi...** "Odlična rešitev za odganjanje vohljačev z računalnika."





INTERNETNA VARNOST

Cosmi Internet Protection Pack

Varnostni sistemi za malo denarja znajo biti mešan blagoslov. Zanimalo nas je, kako se v svojem poklicu znajde tale.

Cena Ok. 10.500 SIT **Razvijalec** Cosmi **Na spletu** www.cosmi.com

Dobro veste, da se bo začela programska zabava, ko ugotovite, da ima program, ki ste ga pravkar kupili, kar tri namestitvene CD-je. Cosmijev *Internet Protection Pack* je točno to – paket orodij za zaščito, ne pa integriran paket s kakšnim poštenim krmilnim centrom.

Je pa tudi res, da za precej manj denarja, kot ga za svoje izdelke zahtevajo velika podjetja, ponuja kar nekaj varnosti in mirnega spanca za nič hudega slutеče domače uporabnike.

Na prvem CD-ju boste našli *AntiVirus 2004* in *Internet Shield*, dve F-Securovi orodji, ki sta se nedolgo tega še ločeno prodajali. *AntiVirus* je seveda namenjen zaščiti pred različnimi oblikami škodljive programske kode, in se integrira z odjemalcem za e-pošto.

Kot bi lahko pričakovali, se ta protivirusni program noče igrati v istem peskovniku z nobenim drugim protivirusnim programom, ki je že nameščen na računalniku – protivirusni programi so sebični do take mere, da je že neokusno. Ko je protivirusni program nameščen, pa je precej nemoteč in se samodejno posodablja preko interneta.

Personal Firewall se dobro razume s požarnim zidom v Windows in celo brez težav uvozi nastavitve iz njega. Za povrh pa ga je še neprimerno laže nastaviti kot Microsoftovega.

Na drugem disku sta programa *Spyware Killer* in *Spam Eliminator*, ki se ne namestita skupaj – potrebno je zagnati dva ločena namestitvena programa, kar nam ni ravno všeč. Pri dveh tretjinah paketa smo preklinjali Cosmi, da se niso mogli spomniti, da bi ustvarili enoten vmesnik za namestitev.

REKLAMNI IDOL

Spyware Killer svoje delo briljantno opravlja, saj na testnem računalniku našel kup stvari, ki jih je spregledal celo prečastiti *AdAware*, nadležni spyware pa lahko pahnete v karanteno ali zbrišete. *Spam Eliminator* se namesti v nekaj sekundah, a podpira samo redke odjemalce. Če imate *Outlook 97, 2000* ali *Eudoro*, imate srečo. Vsi ostali lahko pričnete jokati v kotu.

Na zadnjem disku pa je *Pop-Up Ad Blocker*, ki se nam zdi nekoliko odveč, glede na to, da se je s *SP2* celo Microsoft potrudil in *Internet Explorerju* dal možnost blokiranja oglasov. Na tem istem disku pa je tudi *Stealth Web Surfer*, orodje, ki skrije vaš naslov IP med uporabo interneta, tako da lahko mirne duše nadlegujete ljudi po forumih, ne da bi se morali bati, da bi vas kdo izsledil. A ne mislite, da odobravamo takšno obnašanje... **PCF**

Min Windows 98 ali novejši, 64Mb RAM,

Opt Dostop do interneta, 128Mb RAM

71% **PCF pravi...** "Vsebuje enako število zadetkov in zgrešenih strelov."

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

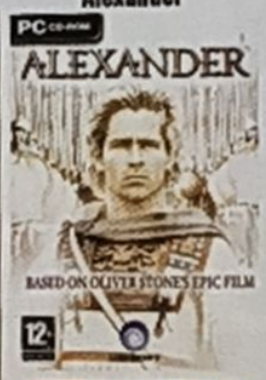
Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

Prince of Persia 2 HIT!

Igra Princ of Persia: Warrior Within nam znova prinaša obilico akcije, pustolovščine ter mnogo ostalega, kar smo vajeni iz prejšnjih nadaljevanj. Zgodba se prične nekaj let zatem, ko se Princ utrujen iz zmagovalnege pohoda, kateremu smo bili priča tudi mi - Princ Of Persia: Sand of Time, vrne domov v mesto Babilon.Vendar zaluženega počitka mu ni bilo dano uživati, saj ga kmalu zatem, ko pride domov, prično preganjati nadnaravna bitja. Njihov cilj je samo eden in sicer uničiti Princa. V borbi za življene se mora Princ spretno izmikati zasledovalcem ter iskati pomoč pri starih mitih, kjer je odgovor kako uničiti nesmrtno inkrnacijo sovražnika z imenom Fate, sicer bolj znanim Dahak.

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Alexander



Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

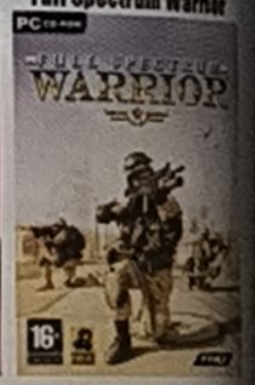
Half-Life 2

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

Everquest 2

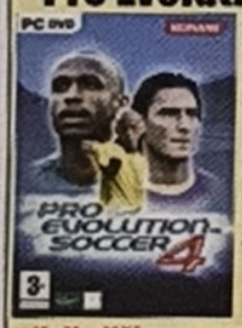
Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Full Spectrum Warrior



Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

Pro Evolution Soccer 4



Tretji del fantastične Konamijeve serije je veliko računalniških revij opisali kot ultimativno nogometno izkušnjo na računalniku. Izjemna grafika, vodljivost igralcev, vpliv na igro in statistike so omogočale neponovljeive igralske izkušnje. Sedaj je pred nami četrti del, ki obljublja še dodatne izboljšave. Igra, ki ne sme manjkati v nobeni zbirki nogometnih navdušencev.

Najboljši nogomet!

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT

Need For Speed 2: Underground

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.530 SIT

Pacific Fighters

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Sims 2

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.530 SIT

Worms Forts: Undersiege

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Myst IV: Revelation

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Firestorm Wireless Gamepad

Cena: 10.990 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

Enzo Ferrari Wireless Racing Wheel

NOVO!

Cena: 18.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: IGRAJMO SE

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-7. Leta

Pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, stara od 4. do 7. leta. Na disku je več kot 120 nalog in iger, razdeljenih v dve zaključeni celoti: 1. Poznavanje narave in družbe 2. Matematika

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Let

Igra je namenjena otrokom med 4. in 8. letom starosti. Igra vsebuje več kot 70 edukativnih matematičnih nalog in iger 3D igranje iger

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje! PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoToP.

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Nov začetek

Že smo skladali zmagovalno pesem naslednje Eme, žalostno balado z naslovom Vsega lepega je enkrat konec in kovali verze o tem, kako se je končal juriš dobrih igričarskih naslovov, da se bližamo zimskemu spanju ("oj, zimsko spanje, kot slabe sanje žalostiš mi srceeee"), kako bo življenje zdaj spet staro, smrdljivo Življenje, ko se je na našem pragu znašel Pro Evolution Soccer 4 in nemilostno prekinil našo glasbeno kariero. Tudi prav. Dokler nam štrene mešajo naslovi, kot je PES4, nimamo pripomb. Tako ali tako nismo našli neke dobre rime na besedo "poslopje". In z novim nogometnim prvakom se dobre igre sploh še niso končale. Podkurili smo si z lesenimi nogami piratov, iz naših arterij so si lizalke delali vampirji, zabijali smo čez Shaqa in še kaj. Očitno vsega lepega še ne bo tako hitro konec. Poglejte samo Tomaževe sladke igre ali pa koledar napovedanih naslovov za naslednja dva meseca.

In če že hvalimo prihodnost, se pomenimo še o preteklosti. V letu 2004 smo dobili nekaj zares revolucionarnih iger, da ne omenjamo... no, pravzaprav smo mi svoje povedali na strani 65 in celoten pregled leta zavili še v simpatičen kviz, ki vam bo povedal, da niste tako obsedeni z igrami, kot mislite. Če slučajno vseeno ste, nam pošljite svoj vzdevek, ki ga uporabljate v spletnih igrah, da se vas izognemo.

pisma@pcformatslo.net

Vampire the Masquerade: Bloodlines

Zahvaljujoč invaziji vampirjev so šali zopet v modi.
Stran 52

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Pravi, da naslednji mesec ne bo imel časa za igre. Urednik že ve, s katerim naslovom ga bo spreobrnil.

ALJOŠA HANCMAN
Telefoniral je direktorju kluba Real Madrid. Niso mu verjeli, da je žogo stisnil samemu Zidanu med nogami.

TOMAŽ KOTNIK
Tako se je vživel v Pirates!, da smo ga komaj spravili iz čakalne vrste za amputacijo noge in izrez očesa.

JELENA VARDA
Ta mesec ni bila zadovoljna z igrami, ki jih je opisovala, ampak, kdo je pa sploh bil razen... vseh ostalih?

MATEJ SLANIČ
Ta mesec ga ni bilo veliko videti. Baje je šel med ninje in živi na podstrešju v slogi s samim seboj.

BARBARA BANOVIĆ
Kupček iger na polici "igraj, ko bo čas" se ji je spet povečal. V podporo smo jih mi igrali namesto nje.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žalijivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožuvalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

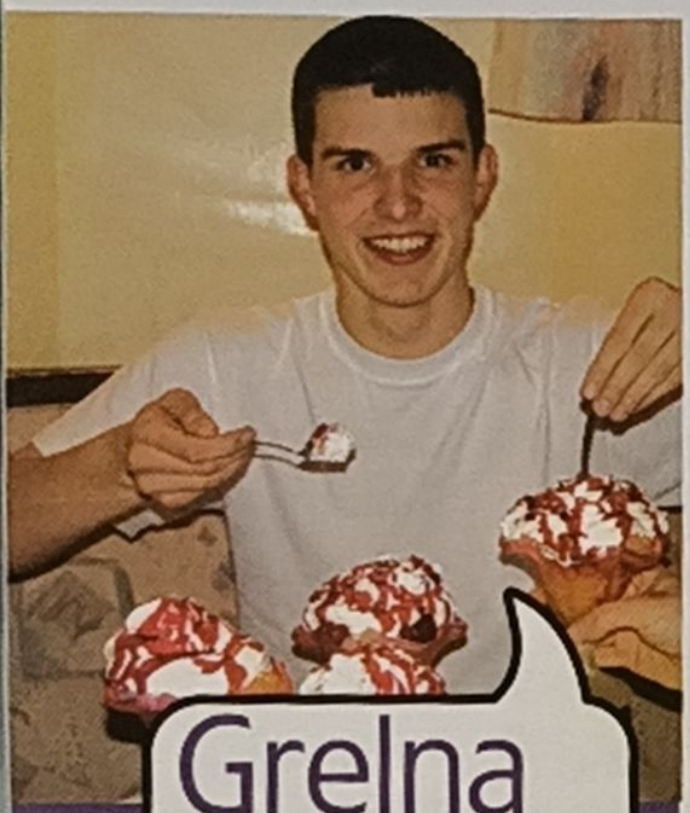
5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.48 Sladke igre
str.50 Lestvice
str.51 Rollercoaster Tycoon 3
str.52 Vampire the Masquerade: Bloodlines
str.54 Men of Valor
str.55 Pro EvoSoccer 4
str.56 Top Spin
str.56 Worms Forts Under Siege
str.57 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
str.58 Pirates!
str.60 NBA Live 2005
str.61 SW Galaxies: Jump to Lightspeed
str.61 Axis&Allies
str.62 Kratki opisi
str.63 Plemenska scena
str.65 Igre leta 2004



Grelna sredstva

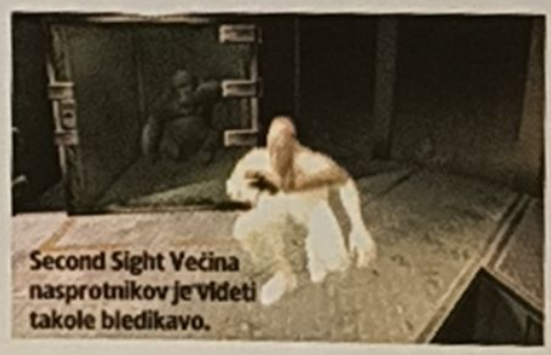
PC IGRALCI TRPIMO!

Nekatere stvari me pogrejejo. Čaj z rumom, vroča čokolada, in prekleti idioti, ki z nedokončanimi izdelki nategujejo kupce. Predstavljajte si, da kupite avtomobil, ga pripeljete domov in prvič ko prestavite iz četrte v peto, vse skupaj crkne. Nato pokličete servis in prosite za pomoč: "Pozdravljeni, sem Janez in vaš avto mi ob menjavi v peto crkne. Kaj naj naredim?" Ko ste desetkrat prevezani, se oglasi nadut mlečnozobec: "Glej Džoni, tkole je – pejd v delavnico, zahtevaj ameriški menjalnik in si nato razbijaj glavo, dokler ne boš našel kakšnega našega butastega načina za vgradnjo." "Hm, nisem Džoni, sem Janez iz lepe Slovenije in imam evropski, ne ameriški model avta." "A Evropejec si, Janez? No, pol ti pa ne morem pomagat, sorči stari. Čao."

Da bi ob takem primeru nekdo nekomu s kleščami podrobil jajca, je odveč reči, ko pa se kaj podobnega zgodi z originalno igro, zadevo nekako pogoltnemo. Pa ne namigujem na hroščate zalege kakršen je *Rollercoaster Tycoon 3* – že res, da tovrstne luknjaste kode kravžljajo živce, a vsaj delajo. S prstom kažem na igre tipa *Men of Valor* (za natančnejši popis prigod preberite okvir pri opisu) – takega kaveljca res ne srečaš hitro. Obstaja mnogo primerov, ko igre brez nameščenega popravka niso delovale, a res malo jih je, ki bi tako diskriminirale Neameričane. Celotna zgodba v enem stavku: Brez nameščenega popravka je izjemno velika možnost, da po treh ali štirih stopnjah ne boste mogli napredovati, evropskega popravka pa na uradnih straneh sploh ni. Igro bodo tako usposobili le najboljši detektivi in tisti z znanci v Ameriki, ki jim bodo posredovali datoteke, s katerimi lahko (pozor!) pretentajo popravek, da deluje. Bržkone v tistih črevih pred namestitvijo, imenovanih pogodba, nekje stoji drobni tisk, ki polkvarjene razvijalske riti ščiti pred tožbami kakšnih zvez potrošnikov. Skrajni čas bi bil, da igričarji najamemo Čefurina! Ali pa naj se nam javi kakšen nadobuden študent prava...

Tomaževe sladke igre

Novice, sladke kot sadne kupe.
100% brez grenila in umetnih barvil.



Second Sight Večina nasprotnikov je videti takole bledikavo.

Poleg odklepanja mini igre vsebujejo hekanje in rezanje pločevine.

Second Sight

Datum izida Marec
Založnik Codemasters
Razvijalec Free Radical
Na spletu www.codemasters.co.uk/secondsight

V *Second Sight* se postavite v nehvaležno vlogo Johna Vattica, ki trpi za amnezijo, in se zbudi v ameriški bolnišnici, kjer so na njem brez dovoljenja izvedli nekaj težkih operacij in ne ravno običajnih poskusov. Ko mu uspe pobegniti, ga začnejo preganjati lastni spomini, ki mu sčasoma odpirajo nove sposobnosti, kot so telepatija in nadzor misli, katere s pridom uporablja na svojih skrivnostnih sovražnikih. Mešanica psihološkega trilerja, prikritega gibanja in vložkov intenzivne strelske akcije je na konzolah požela precej pohval in zaenkrat nimamo razloga, da ne bi verjeli, da bodo te njene kvalitete Free Radical uspešno prenesli na PC.

Halo 2

Datum izida Čim prej!
Založnik Microsoft
Razvijalec Bungie
Na spletu www.bungie.net

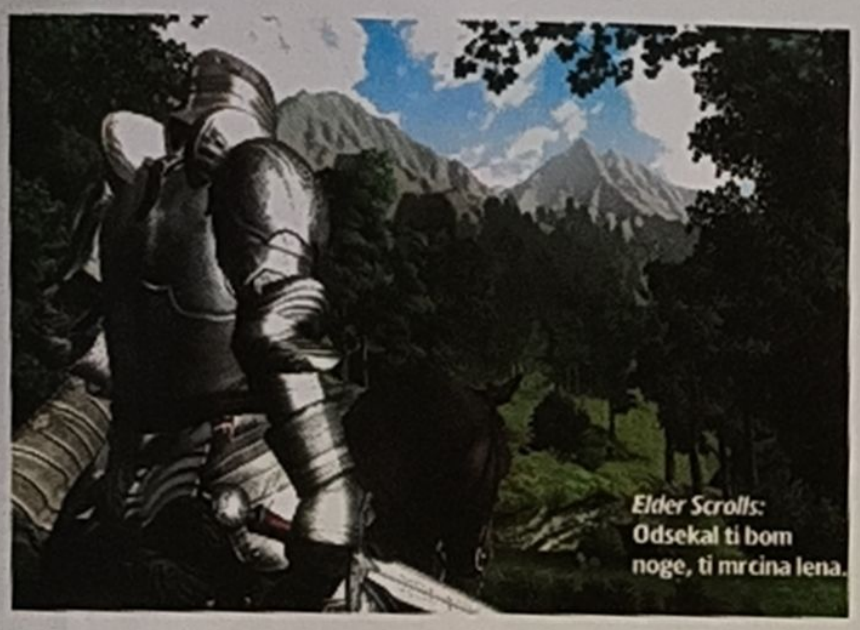
Lastniki Xboxa v njem že nekaj časa uživajo, mi pa svoje PC igralne prste še vneto pripravljamo za, vsaj tako upamo, izid konec leta 2005. V igri je veliko novega, a še več že znanega. Zdaj lahko sovražnikova vozila ugrabite celo, kadar se premikajo. Vožnja vaših soborcev je postala sprejemljiva, kar pomeni, da lahko prevzamete kontrolo nad strojnico ter tako intenzivneje sodelujete v bojih z vozili, ki izbruhnejo okoli Master Chiefa ob njegovem povratku na Zemljo (v zgodbi je kar nekaj presenetljivih obratov, vendar bomo o njih pametno molčali kot grob). Nabor novih orožij je lep: od izboljšane puške marincev, metalca granat Brute Shot pa do Plasma Sworda Elite. Vse boste lahko preizkusili tudi na čisto novih nasprotnikih, kot je predelan Jackal ali hodeči tank. Naokoli sicer kroži nekaj zlobnih govoric, da Microsoft igre morda sploh ne bo nikoli spustil na PC, vendar upamo, da gre res samo za govorice.

Elder Scrolls IV: Oblivion

Datum izida Še ni znano
Založnik Še ni znano
Razvijalec Bethesda Softworks
Na spletu www.bethsoft.com

Cyrodiil, glavna provinca Tamriela. Neznani atentator je ubil zadnjega vladarja in odprl vrata v pekel. Vsekakor odmevno delo. Seveda vaša naloga, da najdete pravega naslednika, ustavite demone, ki vdirajo v Cyrodiil in spoznate celotno zgodbo. Ko ste že pri stvari, nam na ljubo rešite še Trnjulčico, Sneguljčico in ostale kokoši, ki se bašejo in zbadajo z nevarnimi stvarmi.

V skladu s tradicijo *Elder Scrolls* vam vseh naštetih obsežnih nalog nikakor ni potrebno izpolniti nemudoma; tisto z ženskami pravzaprav sploh nikoli. Po zaslugi močno izboljšane UI se lahko najprej popolnoma prosto sprehodite po ogromnem in dodelanem svetu. Nove obrazne animacije in v celoti govorjeno besedilo ravno tako dodata k večji prepričljivosti izkušnje. Ko bi sedaj le še izvedeli, kdaj naj jo pričakujemo. Neki vrabec nam je šepetal o pomladi in maju. Žal je bilo to takoj po tekmovanju v kuhanju vina...



Elder Scrolls: Odsekal ti bom noge, ti mrcina lena.

GTA San Andreas

Prihaja na PC blizu vas...

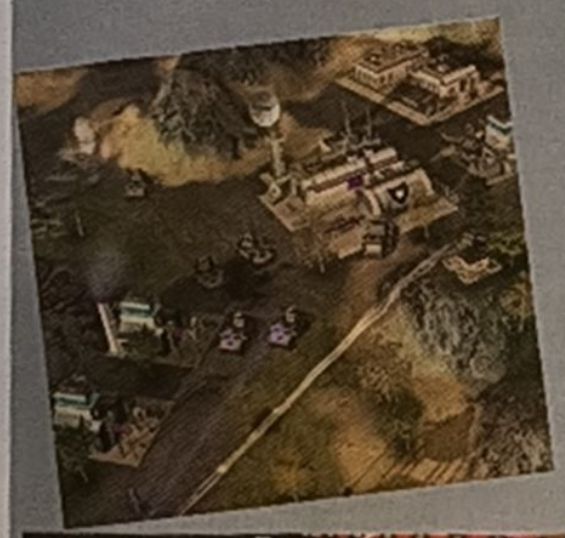
GTA: San Andreas se je vsekakor izkazal za dostojnega naslednika tako razvpite serije *GTA* – na PS2 je dosegal rekordno prodajo: v dobrem tednu so neučakani igralci pograbili milijon izvodov. Kot vedno smo priča šestmesečni Sonyevi izključni pravici, sumimo pa, da bo za kak mesec vse skupaj zategnil tudi Rockstar, ki verjetno že olepšuje teksture za PC različico. Skratka govori se o poletju 2005. Kakopak to ni nič uradnega, ampak hej...

Brž kone se bo daljše čakanje kot vedno splačalo, zaradi še kančck bolj dodelane izkušnje, lepše grafike in optimizacije. Kljub temu smo v tem trenutku kar malo žalostni, ker se često lahko zgodi, da bo prav predelava igra za PC prihodnjega leta. Seveda upamo, da se ji bo kdo postavil v bran.

Zgodba ne pretresa ravno in iz vas naredi gangsterja, ki se vrača v Los Angeles. In ta mafijozo išče le eno: maščevanje. Umorjena je bila njegova mama, njegova stara klapa jih dobiva po rti in nanj so se spravili še pokvarjeni modri angeli, ki so mu naprtili umor. Gre za silno zaposlenega človeka!

Igra bo ponudila več svobode kot kadarkoli, največji vozni park, boljši razvoj osebnosti ter zvezdniške glasove – celo Samuela L. Jacksona osebno. Spoštovanje!

www.rockstargames.com/sanandreas



Naša ušesa so povsod...

... in ta mesec so prestregla nekaj silno obetavnih novic.

Medtem ko se je vse v letu 2004 z igričarskega stališča vrtelo predvsem okoli strelskih iger, so prve novice za 2005 zaplule v precej bolj strateške vode. Ljubitelji realnočasovnega ukazovanja tisočim možem in vedno novega osvajanja sveta se lahko veselimo predvsem nadaljevanj s silno renomiranimi korenikami. Odmislite za hip *Starcraft*, *Warcraft* in *Total War*, ter pomislite, kateri dve vele uspešni seriji še ostaneta. Če ste pravilno razmišljali, zdajle sanjarite o izdelkih dveh studiev - Westwooda in Microsofta. Tako je, nobenega dvoma več ni, da bomo dobili nov *C&C*, postavljen v svet *Red Alerta*, ter da jo bo poganjal prilagojeni pogon SAGE, ki se je izkazal že v *Generals* in *LOTR: Battle for Middle Earth*. Datum izida zaenkrat ostaja skrivnost. In Microsoft? Tukaj ne gre za tako stoodstoten podatek, a vseeno upravičeno pričakujemo, da bodo kaj kmalu še uradno napovedali novi *Age of Empires*. Glede na to, da gre za silno priljubljeno in dobro prodajano strategijo, je to vse prej kot presenečenje, ki pa je iz pobožnih želja pričelo prehajati v nekoliko bolj otipljivo realnost z nedavno napovedjo poljskega CD Projekta, da bo naslov distribuiral v nekdanjem sovjetskem bloku. Microsoft tega sicer ni potrdil, a težko verjamemo, da bi šlo le za napakico v poročilu. Vsi ki bi radi Pierca Brosnana utopili v žlici vode in se tako znebili enega izmed Jamesov Bondov, se utegnete prav tako razveseliti napovedi Elixir Studios, da že delajo na nadaljevanju strategije, ki je mešalec uporabila kot smrtonosno orožje – *Evil Genius*. Brž kone luč sveta ne bo ugledala pred 2006, torej v času kot zaenkrat še nerazkrit, popolnoma nov projekt istih talentov. Kaj še imamo za vas? Vsekakor nekaj, kar bo požgečkalo pustolovske duše. In te so bile zadnje čase žgečkane večkrat, pa obljube nikoli niso meso postale (*Full Throttle*, *Sam & Max*). Da vse skupaj smrdi, so spoznali tudi razvijalci zadolženi za Sama in Maxa nove generacije, zato so preprosto odkorakali iz Lucas Arts ter napovedali, da bodo ustvarili samostojen projekt. Govori se celo, da bosta svojo vlogo v njem našla tudi zajec in pes... In potem imamo tu nekoga, ki si želi vstati od mrtvih: *Warhammer Online*. Direktor Climaxa je namreč povedal, da nad projektom še niso dokončno dvignili rok, ter da bi bil lahko pripravljen čez leto in pol. Eden izmed bolj gobezdavih uslužbencev je prek spleta sicer izrazil zaskrbljenost nad trenutno kvaliteto igre, a v toliko časa bi lahko Climax še marsikaj uredil. Zaključimo s prodajo pravic do naslednjega dela najboljše potezne strategije. *Civilization IV* (da, delajo jo že) ni več v rokah Infogrames, jo pa za zaenkrat neznanega

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Najbolj pričakovane

Novo leto, stare neizpolnjene želje.

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
World of Warcraft	v ZDA je že	Vivendi	PCF 34	MMORPG
Stolen	februar	HIP games	PCF 34	Skrivalna akcijska
Kotor 2	februar	Lucas Arts	PCF 28	Igranje vlog
Brothers In Arms	februar	Ubi Soft	PCF 29	Prvoosebna strelska
Stolen	januar	HIP games	PCF 34	Skrivalna akcijska
DRIV3R	marec	Atari	PCF 29	Dirkalna
The Bard's Tale	marec	Inxile Entertainment	PCF 33	Igranje vlog
Splinter Cell: Chaos Theory	marec	Ubi Soft	PCF 33	Skrivalna akcijska
Battlefield 2	marec	EA	PCF 29	Večigralska strelska
Pariah	marec	Groove Games	PCF 33	Prvoosebna strelska
Stronghold 2	april	Global Star Software	PCF 34	Strategija
Wish	marec	Mutable Realms	PCF 34	MMORPG
Hitman: Blood Money	april	Eidos	PCF 34	MMORPG
The Matrix ONLINE	maj	Sega	PCF 33	Taktična strelska
Black&White 2	junij	EA	PCF 33	Strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

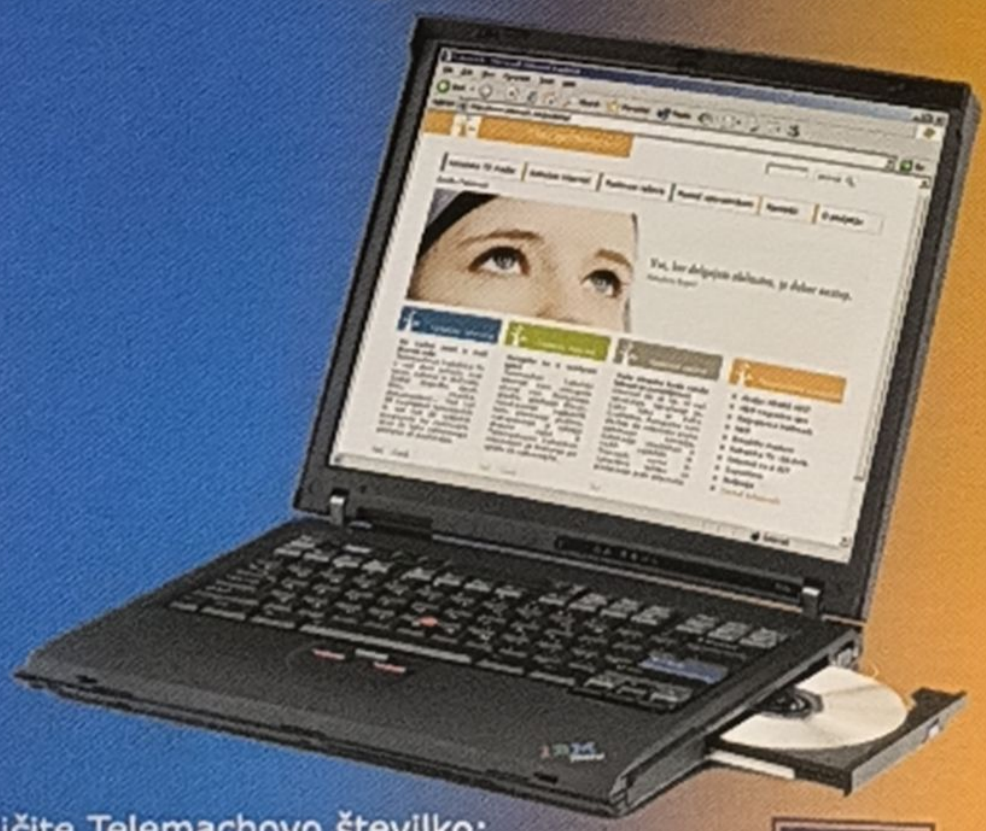
NAJBOLJ IGRANE

MESTO		IGRA
↑	1	HALF-LIFE 2
↓	2	COUNTER STRIKE: SOURCE
↑	3	CALL OF DUTY + UO
↑	4	NFS: UNDERGROUND 2
↑	5	FAR CRY

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO		IGRA	NAZADNJE
←	1	GOTHIC 3	PCF 32 (ČISTO MALO)
↑	2	STRONGHOLD 2	PCF 34
↑	3	PES 4	PCF 33
↓	4	S.T.A.L.K.E.R.	PCF 25 (DAVNO)
↓	5	KOTOR 2	PCF 28

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET
+ prenosni računalnik IBM



Priklop na kabelski internet
+
Prenosni računalni

IBM TP R40e

Mobile Intel Celeron 2.4GHz
MS WindowsXP H.E.
CD-RW/DVD-ROM Combo
Garancija: 2 leti

samo

199.990 SI

(DDV je vključen)
Dostava na dom
(po ceniku Pošte Slovenije)

Pokličite Telemachovo številko:

080 22 88

ali pobrskajte na naslovu

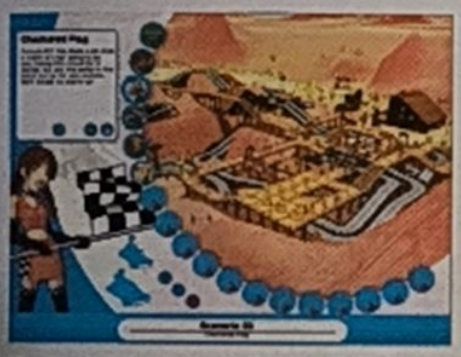
www.telemach.si

ARTS

ZASTOPNIK ZA NOTESNIKE IBM
www.arts.si

TELEMACH
Izberite svet do

Stile voženj lahko po mili volji mešate in ustvarite unikatno doživetje.



Kampanja je kratka, a sladka – vsak park v njej predstavlja povsem samosvoj izziv.

Grafične podrobnosti so ob povsem približanem pogledu malo nedodelane, a vseeno učinkovite: opazujte, kako malčki kričijo in mahajo z rokami.

POSLOVNA SIMULACIJA Z VRTILJAKI

Rollercoaster Tycoon 3

Večina tovrstnih iger vas obremenjuje z gradnjo stolpnic ali zapletenim pristopom do kmetovanja, ta pa vam pusti, da toliko časa vrtite mulce, dokler ne bruhajo.

Založnik Atari **Razvijalec** Frontier Developments **Na spletu** www.atari.com

Že dolgo nismo bili tako veseli velikega praznega, gradnji namenjenega posestva. Vsa ta drhal, ki se je zadnja leta nad nas usipala pod skupnim imenom "simulacija grajenja poslovnega imperija", nam je skorajda ubila kolektivno željo do življenja – še danes se trudimo, da bi čim prej pozabili vse *Casino Inc.* do *Shrine Circus Tycoon*. V bistvu je zelo malo veselja v grajenju popolnega hotela, igralnice, klavnice ali česarkoli že, toda vsi lahko vzljubimo vlakce smrti. Veličastne višine, grozne strmine, padci, vzponi, obrati, tresenje in vožnja čez zanke s tako hitrostjo, da toplo bruhanje leti nekaj deset metrov naokoli. Slastno. Če seveda nisi ti tisti, ki se je pred vožnjo nažrl hamburgerjev.

Največ iger te zvrsti naredi usodno napako s pretiranim osredotočenjem na karierni način, črne številke v poslovnih knjigah in skrajno omejevalne scenarije. Te lastnosti so seveda pomembne, saj poskrbijo za osnovno strukturo, nudijo postopno vpeljavo v igro in dodajo začimbo izkušnji na dolgi rok, a hkrati vas vse prepogosto silijo, da popravljate napake prejšnjih načrtovalcev parkov in graditeljev vsega, kar zna pljuniti denar.

V naše veliko zadovoljstvo *Rollercoaster Tycoon* omogoča, da vstopite neposredno na ogromno prazno površino z neomejenimi količinami denarja, vsemi oblikovalskimi orodji ter seveda demonskim bliskom v očeh. Pritisnite gumb z vlakcem in praktično vse je mogoče. Od tradicionalnih prog iz lesa in železa pa do resnično strašnih voženj s tematiko Nemesis/Oblivion, na stotine ostalih slogov, sprožilnikov dogodkov kot je bruhanje vulkana, utripanje luči... Pri igranju s podrobnostmi se zlahka zamotite za nekaj ur.

VŽGITE BULDOŽERJE, GOSPODJE

Medtem ko sicer ne morete oblikovati svojih lastnih gradov ali hiš, v katerih straši (kot vedno so tovrstne atrakcije in predmeti na posestvo v trenutku postavljeni v celoti), pa lahko zabaviščni park močno spreminjate s pomočjo polaganja poti, pločnikov, z asfaltiranjem, ravnanjem, nakupovanjem drobnarij, kot so klopi, svetilke in podobni predmeti, ki bi jih v taki igri pričakovali. Naše najljubše orodje je morda tako imenovani Fireworks Mix, ki omogoča, da ustvarite veličastne svetlobne predstave na ravni Disneyevih, in za vsako izmed lastnih skladb, ki jih je moč uvoziti, priredite posebne šove z ognjemeti.

"V srcu je to najboljša poslovna simulacija do danes - to je dejstvo."

A na žalost je tu še en problem. Tak gromozanski, z osmimi nogami in tipalkami.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Rollercoaster Tycoon 2** Atari
>> **Theme Park** Electronic Arts
>> **Zoo Tycoon** Microsoft

Hrošči. Hrošči vseh oblik in velikosti – od grafičnih napak, obiskovalcev, ki meni nič, tebi nič enostavno ignorirajo vse atrakcije, vseplošnih zablod UI, do mnogo prehude upočasnitve celotnih parkov, ko se nekoliko bolj napolnijo z gosti. Na Atarijevem forumu njihov uradni seznam v času pisanja že presega osem strani! Seveda jih lahko poskusite zaobiti ali zmanjšati grafične podrobnosti, a navsezadnje je užitek pri gradnji zabaviščnega parka v grajenju zabaviščnega parka, ne pa v poskusih goljufanja programske kode, da bi lahko sploh nadaljevali s postavljanjem novega vlakca.

V svojem srcu je *Rollercoaster Tycoon 3* najboljša zabavna poslovna simulacija do danes – to je dejstvo. Bi pa jo mnogo laže priporočili, če bi imeli vpogled v Atarijeve novoletne zaobljube in bi se tako zatrdno prepričali, da delajo na spodobnem popravku, ki bo premnoge težave odpravil. **PCF**

Min 733Mhz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartice
Opt 1,2Ghz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ni ga.

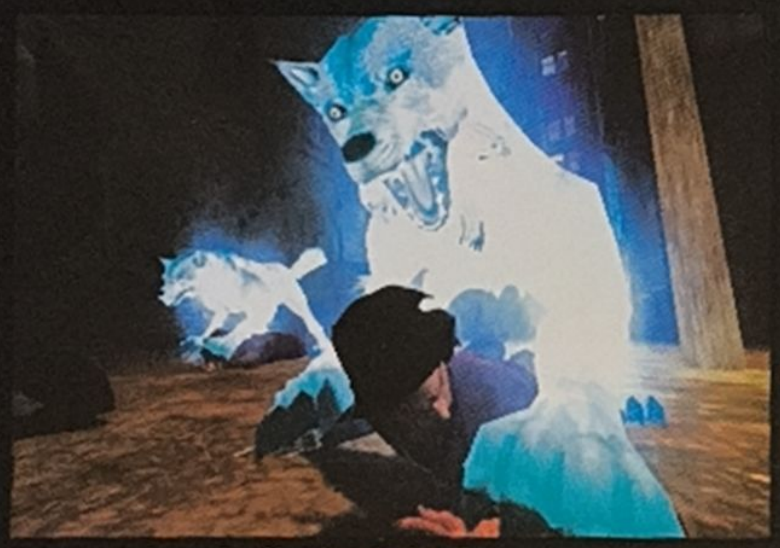
77% **PCF pravi...** "Odlična igra, a s toliko hrošči, da jo resno razjedajo."

DEUS EX... Z VAMPIRJI

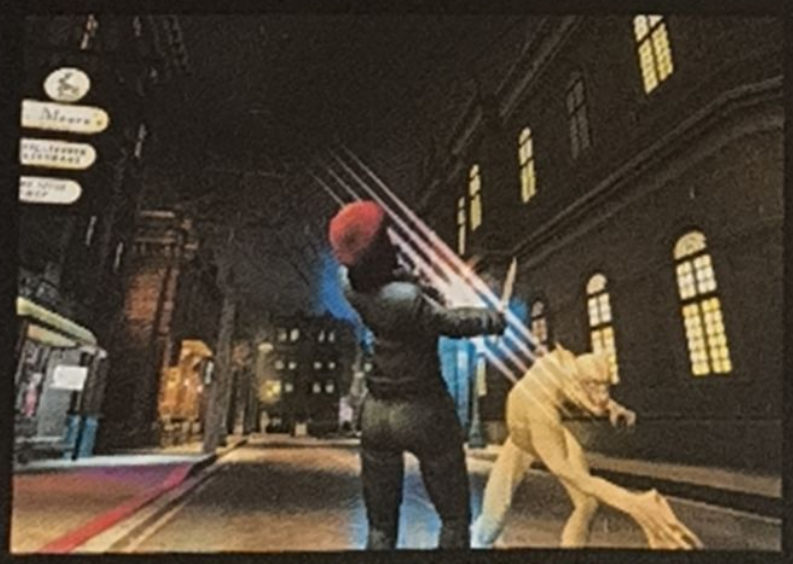
Vampire the Masquerade: Bloodlines

V preobleki prijatelja noči se Tomaž Kotnik v pozni uri poda na ulice. Sekundo za tem ga aretirajo skupaj z njegovim zvodnikom in ga strpajo v keho.

Založnik Activision Razvijalec Troika Na spletu www.vampirebloodlines.com



Večerja za belega volka. Oh, žalost. Oh, bolečina.



Enim nikakor ni mogoče dopovedati, naj si pristrižejo nohte.

Nimfomanske lezbijske vampirke v klubih zavajajo mlada dekleta.

Nič hudega, dragi bralci, ne gre za transvestitsko sceno, potikanje po vogalih nočnih klubov ter stikanje med nogami, kjer nismo bili povabljeni, res. Gre seveda za krvosesne tajne operacije, mešanico tretjeosebne scene ***Hitman/ Splinter Cell*** z zgodbo vampirskega podzemlja, boja med vampirskimi frakcijami, osebnih sporninov na spodobno večerjico in vročih "bejb". Vsi ostali so balast, nadlega, ki bo predstavljala bodisi predigro bodisi popolno izveden salto z dvotretjinskim obratom na mizo, preobloženo s krvavicami, pri čemer bo zaropotalo, kot da bi reveža na krožniku ravnokar ustrelili s "svinjsko puškaro". Poskusili smo vse in se nekako prigrizli do konca, pri tem pa izgubili zgornji podočnik levo oko v macesnovi previeki pisalne mize, drugače narejene iz navadne iverne plošče (mamo jim lopovsko na pohištvenem sejmu). No, serija ***Vampire the Masquerade*** se očitno nadaljuje, kar pa ste do sedaj vsaj iz spremljevalne likovne podlage tudi že opazili.

SAM SVOJ VAMPIRSKI MOJSTER

Vampir, ki ga boste izbrali, se bo moral skladati z vašim dojemanjem teh bitjih noči in pravzaprav se vam bo na začetku zdelo nadležno, da se okoli vsake frakcije v igri giblje neka zgodba, poslanstvo ali kak drug "gravž", zaradi česar boste tako ali drugače nesposobni potem tekali naokoli. Izbiro klasičnega Nosferatuja iz vrst vampirjev Camarilla priporočamo le tistim perverznežem, ki si želijo, da jih bodo že na daleč opazili in označili z najmanj prirojenimi hibami človeka-slona Merricka, pri tem pa ne omenjamo dveh sprednjih zobcev, ki vam bosta štrlela izpod zgornje ustnice, "copyright by Klaus Kinski". Ah, izberite karkoli pač želite, ne pozabite požonglirati s točkami vnaprej pripravljenih izkušenj pri tem ali onem in spokajte iz svojega nizkoproračunskega enosobnega stanovanja na cesto.

"Liku boste lahko neposredno zagrozili, da mu boste zlomili hrbtenico"

Prišel je namreč čas, ko boste svojo človeško plat morali braniti z vsemi štirimi in sprašujemo se, kakšen smisel je biti princeska noči, če pa ne moremo pikati vsega počez ter frfotati po strehah zgradb z vsaj ponarejenimi netopirskimi krili. Prav hitro se bo pokazala vaša nobel izbira lika – lahko se namreč zgodi, da vam glodalci ne bodo dišali in boste kri podobnega živeža zavračali. E, finost in smola, saj potem prav tako ne boste prebavljali prostitutk in klošarjev, druge najbolj razširjene oblike življenja v predmestjih. Biti rojen z zlatim peresom v riti pač ni vedno tako fino, čeprav vse to pripomore k vzdušju in avtentičnemu prikazovanju trpeče vampirske duše. In začetki so še posebej zanimivi. Medtem ko vam bo prekaljena vampirska kanalja razložila nekaj osnovnih načel o potuhnjenem gibanju in tistih treh bojnih prijemih, se bo v vas pričel porajati dvom. Jasno, potrebno bo pozabiti nekaj stvari, ki smo jih vajeni iz folklore, zatisniti oko, naviti grafiko do konca ter se predati toku igre. Če vam uspe, vas čaka marsikaj zanimivega, nemara celo prijetnega.

BEDA POLETNE NOČI

Tok dogajanja je navidezno odvisen od vas samih, lahko se pozabavate z nedolžnim raziskovanjem okolice, krajo krvi iz bolnice ter naskakovanjem nedolžnih mladenk, a slej ko prej se boste morali pričeti ukvarjati z rdečo nitjo zgodbe. Vaš kontakt v velikem mestu je jasno nekaj "zabluzil", porezali so ga, in zdaj ga morate vi rešiti iz škripcev, spotoma pa še ugotoviti, kaj vam bo sploh početi na tem svetu. A to je le uvod. Ta svet je poln vampirjev, volkodlakov, demonov in ostale zalege, ki pa je dobro skrita pred javnostjo, kljub temu, da vse omenjene rase krojijo usodo sveta.

Tudi znotraj vampirskih vrst se bije boj za prevlado, kot je že bilo omenjeno, v glavnem pa gre za večni prepir okoli tega, kdo so tisti pravi potomci prvega vampirja, kanalje Caina. Če boste želeli odkriti vse grde lastnosti svoje rase, bodite pripravljeni na pogovore z vsem, kar se v igri potika naokoli, saj je informacij zares veliko. Lepota igre je predvsem v tem, da se igranje razlikuje glede na sam lik, ki ga boste izbrali, po težavnosti določenih opravil in nalog. Zdaj bodo vaše moči vlamljanja, hekanja, zapeljevanja, ustrahovanja in še česa na resnični preizkušnji in vsaj zadnja vam bo pri pogovorih z ostalimi liki v igri večkrat ponudila še dodatne možnosti. Lahko boste namreč liku neposredno zagrozili, da mu boste zlomili hrbtenico, če vam ne izda koristne informacije ali predmeta. Spet drugič boste lepo mladenko s sajenjem rožic slekli že v

stranski ulici, še preden jo boste zvlekli v svoje bivališče. Vse lepo in prav, če bi vas ne pahnili na ulice Sante Monice in vas nažicali za obisk L.A.-ja.

K STVARI

Izkušnje boste v igri nabirali s pobijanjem monstrumov ter ostalih nepridipravov in z zaključevanjem zastavljenih nalog. In točke izkušenj, ki jih boste pri tem pridobili, le pametno porazdelite, da se ne boste kasneje kujali zaradi napačnih odločitev. Predlagamo vam, da se osredotočite bolj na klanje kot na karkoli drugega, saj se mu ne boste mogli izogniti, pa četudi postanete največji ritolizec v mestu. Spet druga uporabna lastnost bo vlamljanje, ki vam bo omogočilo, da boste prišli do dragocenih priboljškov za privez vampirske duše ali pač zgolj napredovali v igri. Kadar pa na primer potrebujete nekaj cvenka, poskusite z nadlegovanjem osebkov na ulici. Večkrat vam bo kdo kar tako podaril par zelencev ali kak drug predmet. In pozabite na to, da boste postali dobri v vseh pogledih; igre bo prej konec, preden boste vi utegnili razporediti vse pridobljene točke, da bi vaš lik postal neka neustavljiva furija vampirskega Boga.

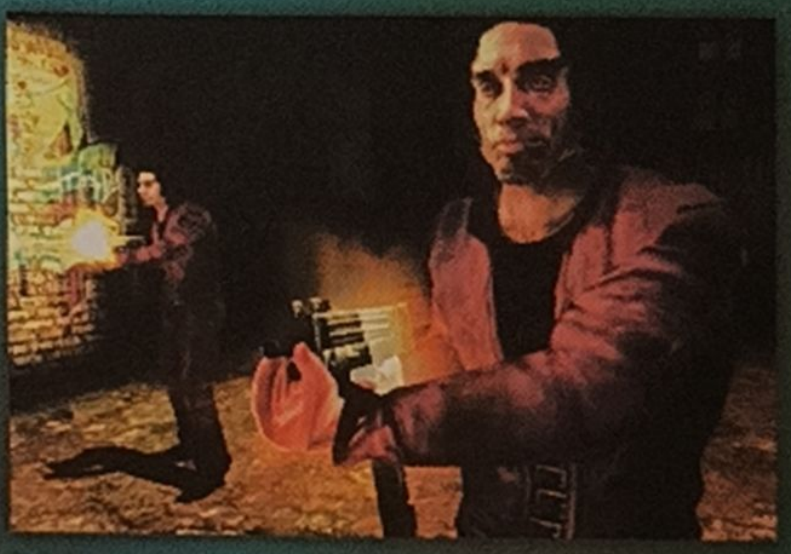
Boji so na pol nadležno opravilo, saj vas bo vseskozi spremljalo vprašanje, kako je mogoče, da se z določenimi nepridipravi spopadate s palico za baseball, če pa ste kot krvoses pravzaprav upravičeni do nadnaravne rabe fizične moči. Lahko uporabite katero izmed svojih prirojenih ali priučenih vampirskih danosti ter v trenutku obrnete boj sami sebi v prid, a to vas bo stalo precej vampirske mane ali tudi krvi. Kasneje iskati žrtve za ponovno vzpostavitev metabolizma pa je nadležno. Večkrat vas lahko pri tem tudi zalotijo in, glej no glej, spet se boste morali bojevati. Arzenal orožij bo kljub vsemu dovolj privlačen, vihteli boste lahko katano ali kladivo, po življu pa nažigali s šibrovkami, pištolami ali čem tretjim. Igra je nasilna, če do sedaj tega še niste opazili.

KONEC DOBER, VSE KRVAVO?

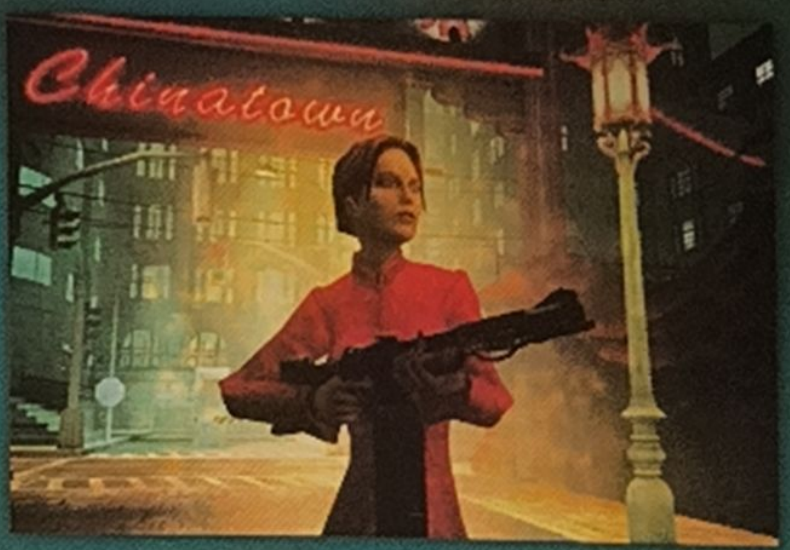
Kljub temu, da nam je bilo všeč, ko smo si dobili človeškega sužnja in postali partnerji nočnega kluba ter opravili na desetine stranskih mini nalog, igra ne izstopa iz množice po pravzaprav ničemer. Radi imamo njen pristop k žanru RPG in pozornost do podrobnosti, ni pa nam všeč politika bojev in umetna inteligenca, ki je na nivoju sobne rastline. Nekomu bo všeč poskakovanje naokoli in vtikanje nosu v vse kotičke, nam na žalost ni. Pozabite tudi na pritajeno ali potuhnjeno potikanje in skrivanje pred sovražniki oziroma pozabite na to, da bi vam več kot dve točki izkušenj pri tej lastnosti prinesli karkoli dobrega. To je čez glavo dovolj, da se boste lahko pretihotapili mimo vsega živega in mrtvega. Pravzaprav se boste lahko hranili s klošarjem, medtem ko bo njegov kolega postopal dva metra stran. Ja. Strelna orožja v igri postanejo uničujoča želje, ko boste sami sebe nabutali s to sposobnostjo skoraj do vrha. Ostanite raje pri klofutanju nasprotnikov (vsaj na začetku) in se ne sprašujte preveč o tem, kje za vraga tičijo nadnaravna moč in hitrost vampirjev, sposobnost regeneracije, postavljanje višinskih in daljinskih rekordov pri skakanju, da ne omenimo preobrazbe v kaj bolj kosmatega (razen, če izberete primeren klan... pozabite, ne bomo vam povedali, za kateri klan gre). Eh, to so stvari očitno rezervirane za Caina, Drakulo in ostale alfa vampirje, mi, kvazi šolani vampirčki, se bomo morali zadovoljiti s tem, kar imamo. *Vampire the Masquerade: Bloodlines* je spodobna igra, s katero se bo lahko pozabaval vsakdo, ki ga žanr privlači. Nedvomno boste imeli dovolj materiala za nekaj neprespanih noči, k vzdušju pa bo pripomogla še sprejemljiva grafična podoba, ki temelji na pogonu Source, čeprav vam ne priporočamo, da se zaradi tega kar takoj onesvestite. Odmislite malo trdo premikanje in animacijo likov, občasne napake v igri, ki očitno bije boj sama s sabo, ter verjemite, da boste na dobri poti do vampirske zabave.

"Nedvomno boste imeli dovolj materiala za nekaj neprespanih noči"

"Igra je nasilna, če tega še niste opazili"

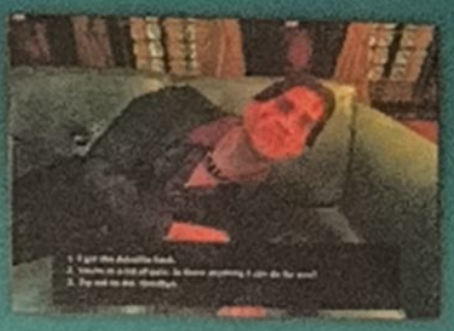


Puška bo vaša (in na žalost tudi sovražnikova) najboljša prijateljica.



In večja kot je, večje luknje dela...

Včasih je mogoče po ličilu pravilno sklepati, kakšno je duševno stanje lastnika šminke...



Hudo je, da je treba iz škripcev reševati stare mačke.

Min 1,2 GHz, DirectX 9.0c, 64 Mb grafična kartica
Opt 2 GHz, 128 Mb grafična kartica
Večigralstvo Ne

82%

PCF pravi... "Spodoben RPG, ki je nedvomno naprednejši od izvirnika, a še vedno ne dovolj prepričljiv, da bi nas povampiril..."

MoV ne izgleda slabo, vendar videz resnično ni vse.

Malo Boomefekta bi tu delalo čudeže in razgalilo zahrbtne Vietnamce.

PRVOOSEBNA STRELSKA NEUMNOST

Men of Valor

Tomaž Bartolj obupano išče granato, s katero bi končal trpljenje.

Založnik Vivendi Universal Publisher **Razvijalec** 2015 **Na spletu www.menofvalorgame.com**

Morali bi enostavno priznati popoln poraz in se Vietnama čim bolj izogibati, ampak ne – oni rinejo dalje. Kot da ni bilo dovolj na tisoče padlih ameriških sinov, popoln vojaški in moralni poraz, sedaj se čezlužniki opečejo še z vsakim igričarskim podvigom v bujnih vietnamskih gozdovih.

Če odštejemo solidni češki *Vietcong* in pogojno sprejemljiv *Battlefield Vietnam*, ki je, roko na srce, bolj podoben predelavi kot nadaljevanju, se je to vojaško poglavje izkazalo za silno nehvaležno tematiko. Kje tiči razlog, je mogoče le ugibati – morda je v džunglah preveč očitno kakršnokoli omejevanje gibanja, morda gverilski spopadi niso enakovredni jarkom druge svetovne vojne, morda mali vreščeči Vietnamci niso tako atraktiven nasprotnik kot nemški ubijalski stroji. Morda. Ali pa je vse skupaj bolj zgodovinsko obarvano: podporniki ameriških akcij, ki so se sprevrgle v vsesplošno klanje, so v manjšini in verjetno je več tistih, ki imajo dovolj Američanov v vlogi svetovnih policistov. Kar naenkrat razvijalci torej težko najdejo tehtno motivacijo, da bi se igralec med streljanjem počutil kot junak. Ali vsaj ne kot sodelavec v množični moriji. Kakorkoli že, *Men of Valor* morda ravno v tej smeri naredi edini hvale vreden korak, saj ga ni sram pokazati nekaj precej temnih dejanj ameriških marincev, a hkrati opozarja, da so bili tudi mediji daleč od nepristranskosti. Marinci: ne angeli in ne hudiči. Tako preprosto in tako zapleteno. Vasj nekdo se je tega spomnil.

OGLEJTE SI ŠE...
>> **Call of Duty** Activision
>> **MoH: Pacific Assault** EA
>> **Battlefield Vietnam** EA

Men of Valor je izdelek skupine 2015, ki se je proglasila z odličnim *MoH: Allied Assault*, vendar daje le redko slutiti, da prihaja iz tako čislanega gnezda. Linearnost, skriptiranost, kinematičnost, vojna – zanimivo, kako je mogoče ustvariti kakovostno različna naslova s tako podobno osnovo.

ZAKAJ JAZ?

MoV boste spoznavali skozi oči in pisma mladega temnopoltega vojaka, ki je prijateljem znan kot Shepard, vam pa kot sprožilnik skript. Količina le-teh je katastrofalna, a kar resnično povzroča glavobole, je njih skrajno nespretna uporaba. V enem trenutku jo brezskrbno kot Rdeča kapica mahate skozi gozd, že v naslednjem se pred vas dobesedno teleportira majhen poševnookec, se zadere "F**k you G.I." ter vas pošlje nazaj do ene izmed idiotsko postavljenih samodejnih shranjevalnih točk. Z nosnicama si uparno prešteti, kolikokrat skripte pričarajo napeto vzdušje – vedno znova jim uspeva dostaviti le frustracije, jezo in dovolj materiala za poročanje v spovednici. Še huje je z umetno inteligenco. Vietnamci se na splošno obnašajo kot ovčke – z lepih, bujnih, zelenih pašnikov veselo prikopitljajo do poti, se pomešajo z volkovi, ki jih sploh ne prepoznajo, nakar spustijo svoj "Meee" in sprožijo mesarjenje. Če prevedemo: mali rumeni se bodo vztrajno drli, a mestoma sploh ne bodo streljali, vaši soborci bodo preklinjali Vietnamce, a se bodo mirno sprehajali skupaj z njimi, sovražniki se za vas pol ure ne bodo zmenili, nakar bodo iz neznanega razloga vsi začeli na polno junišati, pri streljanju so računalniško vodeni liki od prvega do zadnjega hlodi in odzivanje na vaše akcije jim je špansko selo. Pa stopnjujmo še naprej: skripte včasih ne delujejo in onemogočajo napredovanje, soborci preprosto izginejo in slišite lahko le še glasove njihovih duhov, če zapustite ozko začrtano pot, brez razloga umrete, zadeti boste skozi stene in debla. Pravi post vietnamski sindromi.

ZAKAJ JAZ???

Vsi klavstrofobiki se igre izogibajte ali jo uporabite kot orodje za premagovanje strahu. Na posnetkih, ki mimogrede mestoma delujejo lepše kot igra polna netekočih animacij gibanja, sicer lahko občudujete gozdove, a ne pustite se zavesti: gre za hudičev dva metra širok labirint, iz katerega ni drugega izhoda kot do centimetra natančno začrtana pot. Absurdov je polno – povzpeti se ne morete na vrh obrežja potoka niti pogledati v grm, iz katerega nenehno prihajajo možiclji s smešnimi klobučki in manj smešnimi puškami. Želite slišati ekstrem tovrstne bedarije? Postrezite si: z riževega polja, ki je obdan z (in tukaj ne gre za novinarsko pretiravanje) 10 (deset) centimetrov visokim blatnim obročem, ne morete priti na noben drug način, kot da poiščete meter široko deblo ter "splezate" po njem. Seveda se bo točno tam od nikoder pojavil mali komunist in... bum, smrt, hvala lepa, "Jovo na novo".

Dobrodošel, vsaj na trenutke drugačen prikaz vietnamskega konflikta, pogojno sprejemljiva zvokovno grafična podoba, dolgočasno običajno in neobiskano večigralstvo, obupna uporaba skript, prekomerna hroščatost ter nekaj najbolj radikalno idiotskih prijemov za omejevanje svobode igralca – to pod črto pokaže Men of Valor. Če uspe odgovornim za ta izdelek v poslovne knjige zabeležiti črne številke, imajo v svojih vrstah en in samo en sposoben oddelek: marketing. Vsi ostali sodijo na zavod za zaposlovanje. V Vietnamu. **PCF**

Unikatna pomoč

Hvala za tako prijaznost. Res.

Podpora kupcu, pravijo. Še proizvajalci straniščnih školjk je imajo več kot ta teleta. Če ste Evropejec, kar mimogrede ste (da, zagotovo, moji mali nejeverni Tomaži), se pripravite na nekaj, kar bi bilo smešno, če vas "špas" ne bi stal Cankarja. Igra na nekaj mestih zaradi nedelujočih skript enostavno obstane in nujno potrebuje popravek. Ne ravno kul, a se zgodi, a ne? Ampak počakajte, tukaj se skriva nekaj več. Snemite popravek in, ha, ha, presenečenje: ne deluje. Snemite z drugega mesta, oh, za crknit zabavno, nič. Sledi letanje po forumu, branje sporočil razjarjenih kupcev iz Stare celine in razsvetljenje v neki dobro skriti temi: popravek svoje opravi le na ameriški različici. O, ta humor! Seveda to razvijalci dobro vedo že krepko dlje kot mesec dni, a kaj bi se mučili? Še bolj vztrajni boste spoznali, da je problem v dveh enostavnih tekstovnih datotekah, in, da jih boste pridobili ter z njima (pozor!) pretentali popravek za "ZDA only", sklenili na pol prijateljstvo z neko dobro ameriško dušo, ki jih v prostem času razpošilja vsem ogoljufanim Evropejcem. Res, še eno dobro opravljeno delo oddelka za pomoč kupcem.

Min 1,3 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Opt 512Mb, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Do 24 igralcev preko LAN-a ali interneta

57% **PCF pravi...** "Vietnam zahteva še eno žrtev."

"Stari, ali se ti je v zadnjem žepu stopil Snickers ali pa imaš tremo."

Ja, igralci so pravilno poimenovani in moje ime je Oljaša.

Zaradi realističnih animacij boste večkrat sočustvovali z nasprotnikom. Eee... ne!

NATANČNO BRCANJE USNJA

Pro Evolution Soccer 4

Lepa podaja do Hancmana, preigrava, mimo Zidana, mimo Thurama, mimo Bartheza, mimo gola...

Založnik Konami *Razvijalec* Konami *Na spletu* www.konami-europe.com

Res nas zanima, kako se pri EA s svojim *FIFA 2005* počutijo v koži drugouvrščenega. Glede na to, da so doslej brez težav zmagovali v vseh športnih disciplinah, ki so se jih lotili, se gotovo ne vidijo kot ponosnega dobitnika srebrne medalje, ampak za njih drži bolj rek, da je "drugi v bistvu prvi poraženec". Človek bi mislil, da bodo bolj burno reagirali, ko jih je Konami pred kakšnim letom prijel za kroglice s *Pro Evolution Soccer 3*, a oni se delajo kot da jim je otipavanje všeč. No, EA-jev blažen nasmeh je mogoče razložiti tudi drugače: nogometna serija *FIFA* se še vedno prodaja kot hladen špricer v puščavi.

Verjamemo, da je med vami nemajhen odstotek takšnih, ki jih je ob postavljanju serije *FIFA* na drugo mesto prijelo, da bi nabrusili sekirico in nam s trzajočo veko potrkali na vrata. A nas to pravzaprav ne briga. V naslednjo trditev ne dvomimo: *Pro Evolution Soccer 4* je kot simulacija nogometa brez konkurence. Če ste zares igrali *FIFA 2005* in zares igrali *PES 4*, potem ne morete trditi nasprotno, ne da bi vam naknadno zrasel nos ali predhodno padla inteligenca.

ADUTI

Nemogoče je brez navdušenja opazovati male digitalne igralce, ki se gibajo kot pravi, se mečejo drug drugemu pod noge kot pravi, in zabijajo gole kot pravi. Sam nogomet je v *PES 4* res pripeljan na šampionski nivo. Vaši soigralci zelo dobro sodelujejo z vami tako v napadu kot obrambi, načinov, kako spraviti žogo mimo nasprotnikovih igralcev, pa je neskončno, zaradi česar dva zadetka med nasprotnikovima vratnicama nista nikoli enaka. Odlično so izdelani sprejemi žoge, ki po svoji kompleksnosti občasno mejijo že na borilno veščino. Včasih je treba narediti en korak nazaj, da lahko naredite kasneje dva naprej.

Gibanje igralcev je gladko kot kokošje jajce in deluje zelo naravno... kot kokošje jajce. Razvijalci so se pri tem res potrudili, tako da že na povprečno mišičastemu sistemu igra po tehnični plati res naredi dovolj podoben vtis kot prenos prave nogometne tekme.

Popravljene malenkosti glede na *PES 3* poleg grafike, animacije in vsega naštetega, vključujejo še izboljšano izvajanje prostih strelov, pravilno upoštevanje prednosti in še nekaj drobnarij. Tako je na primer vključeno igranje preko interneta, kar je vsekakor velik plus, četudi je treba za povezavo vtipkavati naslov IP. A nihče ni popoln.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **FIFA 2005** EA
>> **Football Manager 2005** Sega
>> **NBA Live 2005** EA

"V to ne dvomimo: *PES 4* je kot simulacija nogometa brez konkurence."

SLABE KARTE

PES 4 ne zmore skriti svojega porekla – njegovi meniji bodo zaprisežen PC-jašem že na daleč prismrdeli po konzolah. Miška ni tako slab izum in Konami bi lahko to priznal na tak način, da bi jo zaposlil na položaju uradnega sprehajala po menijih. A to ni tisto, čemur se goreči oboževalci serije *FIFA* pri "četrtemu psu" najbolj posmihajo. Konami še vedno stavi samo na igralnost in meni, da uradna imena in uradna tekmovanja niso tako pomembna, da bi se splačalo napisati ček in odkupiti pravice za njihovo uporabo. Nekaj velikih igralcev (in klubov) se poleg pravega videza res bohoti tudi s pravim imenom, ampak to še zdaleč ni dovolj.

Prva stvar, na katero boste pokazali med samo igro, je včasih čudno obnašanje vratarja. Proti temu, da zdaj brani bolje in da mu brez trika pri srečanju iz oči v oči ne boste spravili žoge za zadnjico, nimamo nič. Nas pa moti, da gre natančnost njegovih izračunov poti žoge včasih predaleč – osuplo boste opazovali, ko bo nasprotnik izstrelil topovsko kroglo, vaš vratar pa bo hladno kot frigidna ženska, spremljal njen let dva milimetra mimo desne vratnice. Vsak vratar iz mesa in krvi bi v strahu za svojo službo besno reagiral.

Heh, šele zdaj, ko smo ponovno preleteli ta tekst, smo opazili, da so omenjene težave pravzaprav samo težavice. Kar je pravzaprav samo še dodaten pokazatelj, do kakšne ostrine so fantje pri Konamiju izbrusili igralnost, ki je pri športnih simulacijah daleč najpomembnejša. Ob igranju igre človek običajno dobi cel kup idej, kaj bi sam popravil, če bi bil v vlogi avtorjev, ampak ob *Pro Evolution Soccer 4* je naš stroj za tiskanje novih domislic le malomarno pihnil in prepustil nadzor centrom za čisto uživanje. **PCF**

Min 800MHz, 128Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 1,4GHz, 256Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet, 1-2 igralca

87% **PCF pravi...** "Brez dvoma najbolj realistična simulacija nogometa, ki vas bo zasvojila."

Morilski čili obmetava sovražnika z eksplozivnim Mehičanom. Arriba!

KOLOBARNIŠKA AKCIJA

Worms Forts Under Seige

Serija *Worms* nadaljujejo svoj padec v ničevost s poskusom izgradnje baze povprečnosti.

Založnik SEGA **Na spletu** www.wormsforts.com

Katerakoli iskrica navdiha je že ustvarila prvo različico 2D potezne strateške igre *Worms*, pred davnimi časi, v sredini devetdesetih let, je zdaj popolnoma izginila. Koliko veselih večerov smo preživeli v preklinjanju naših prijateljev zaradi uspelega strela ali v uporabi ninja vrvi pri svojevoljni izrabi principov igre, ki so ubijali prijateljstva in ustvarjali grenko zavist.

Toda ti dnevi so minili. Kar je ostalo, je 3D premlevanje nekoč precej zanimivega koncepta. Ja, prejšnja inkarnacija igre je uporabila poligone, da je počasi zvlekla še vedno trzajoče truplo igre v "moderno" dobo.

NAPAD IZ TRDNJAVE

Tokrat morajo črvi graditi medsebojno povezane trdnjave, nato pa jih tudi vzdrževati in braniti. Iz stolpov teh trdnjav lahko z najmogočnejšim orožjem napadejo sovražnikovo bazo. Večinoma gre za neposredni prevod 2D igre, v kateri se dve moštvi črvov obmetavata s komičnimi orožji, da bi ubili nasprotnika in si zagotovili zmago dneva. To početje pa tukaj le redko izvabi nasmešek, večino igralcev pa spravi v resno komatozno, zombijevsko stanje, v katerem je edini znak življenja, ki so ga še sposobni, topoglav odsev sovraštva v njihovih srepih, hladnih očeh.

Morda bi bila celo zanimiva, če ne bi bila obremenjena z grdo resničnostjo dolgoveznega primanjkljaja dinamike, nejasne odsotnosti humorja in prav zlobno nerodnega nadzora kamere. Ja, piše se leto 2004, tukaj pa je igra, ki se ji sploh ne sanja, kako je potrebno uporabiti 3D kamero. To pa je napaka, ki je tako alarmantna in usodna, da boste med igranjem kar naprej preverjali, ali morda ne krvavite iz nosa. *Worms Forts Under Siege* je neokusna šala na račun PC iger. Prste kolikor je le mogoče daleč stran. **PCF**

Kovinski galeb. Ah, komedija.

Min 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Opt 1,5GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Do štirje igralci online ali način vročega stola

35% **PCF pravi...** "Večina črvov je parazitov. Tudi ti niso kaj bolji."

Uh, ni videti srečna. Pa je šel zmenek po vodi...

LOPAR PA TAK

Top Spin

V dnevih, ko nas obkrožata sneg in mraz, si ne moremo predstavljati primernejšega časa za izdajo teniške igre...

Založnik Atari **Na spletu** www.uk-atari.com

Anna Kournikova strmi v nas. Z rokami, uprtimi v boke, zmiguje z glavo in se porogljivo, prezirljivo smehlja. Nam. Prisegamo, da so nas mučile podobne nočne more, čeprav v, hmmm, drugačnem kontekstu. "Ampak... daj, no, saj tudi tebi ne gre tako dobro," bi radi zajecljali nazaj, a nam ne gre z jezika. Toda Kournikova ni bila tista, ki je ravnokar zapravila break-point z udarcem v mrežo. Ja, znano je, da v tenisu ni več tako dobra, kot kaže, pa smo mi še slabši. Igra, niz, Zmaga. Hladna, neusmiljena mlada Anna ne bo nikoli več naš partner v dvojicah.

Top Spin ni izvrstna teniška igra zaradi tenisa samega, temveč zaradi odnosa. Vemo, da se to sliši rahlo nenavadno, ampak ostanite še malo z nami. Ko dobite ali izgubite točko, boste lahko v sekundi, ki sledi, pritisnili na gumb za pozitivno ali negativno reakcijo, s čimer boste priklicali vmesno sekvenco, v kateri vaš lik z rokami maha po zraku od sreče, protestira pri sodniku ali v besu zabriše svoj lopar ob tla. Če igrate proti človeškemu nasprotniku (na spletu ali kako drugače), bosta oba tekmovala v pridobivanju izkušenjskih točk, ki se pokažejo v vmesni sekvenci, tako da bosta čim prej pritisnila gumb za reakcijo; v primeru, da igrajo štirje igralci v dvojicah, pa vas bo kakofonija prstov, ki vročično udarjajo po gumbih, skoraj oglušila.

Kot dopolnilo vsemu temu pa jedro igre predstavlja najboljši navidezni tenis vse od, no, *Virtua Tennis*. *Top Spin* je intuitivna igra fantastičnega videza, ki združuje arkado in simulacijo v skoraj popolno mešanico. Enoigralski psevdo-RPG se uspe izogniti ponavljanju in vas prisili v hitro učenje z vrsto bolj ali manj nenavadnih izzivov, prirejanjem lastnosti likov in urami ukvarjanja s statistiko, tisto, kar vas bo najbolj pritegnilo, pa je vznemirjenje ob online igrah, v katerih se boste pomerili z vojsko elektronskih Petov Samprasov, za katerimi stojijo človeški možgani. Res je, da sicer ne boste dobili občutka, da igrate čisto nov dosežek v športnih igrah, kljub temu pa *Top Spin* predstavlja vrhunec simulacij tenisa za PC današnjega časa. **PCF**

Res je, gre za predelavo z Xboxa. *Halo* je tudi tak.

Min 1GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica, igralni plošček

Večigralstvo Do štirje igralci, LAN, internet

80% **PCF pravi...** "Trenutno je to najboljša simulacija tenisa za PC."

To je preprosto narobe – v vseh mogočih pogledih...

Uuuups! Spet smo usekali mimo in izdali ves zaplet igre v eni sami sliki.

Še en "huronsko smešen" prizor, v katerem nekatera digitalna dekleta slečejo majice.

Še ena stvar v Magna Cum Laude, ki nima nobenega opravičila za to, da je dolgočasna.

GROZLJIVO NEZABAVNA "PUSTOLOVŠČINA"

Leisure Suit Larry
Magna Cum Laude

Glejte, glejte, a bi lahko v naslovu morda obstajala kakšna besedna igra? Ideje? Kdorkoli? Ne, tudi mi smo v taki zadregi kot vi

Založnik Vivendi **Razvijalec** High-Voltage **Na spletu** www.who-is-larry.com

Joški. Tako. Je to tisto, kar ste želeli slišati? Je to tisto, kar preprosto morate videti? Se še vedno ne zabavate dovolj? Dobro. Deset jurjev, prosim. Zdaj, takoj. Kaj? Mar res mislimo, da ste dovolj zabiti, da boste odprli denarnico in izkašljali denarce samo zato, ker smo rekli "joški"? Ja. Naslednji dokaz: spodnje hlačke. In še lezbijke. Lahko zdaj končno dobimo nekaj kovancev?

Magna Cum Laude je... pristno pomilovanja vredna. Serija *Leisure Suit Larry* je bila vedno neupravičeno označena kot domiselna pornografska pustolovska serija, katere glavna zgodba se je vrtela okrog lova in osvajanja narisanih žensk. Kar preprosto ne drži. Vsa zadeva je bila seveda namenjena najstniški in odrasli populaciji, kljub temu pa je bila precej neškodljiva, pa tudi užalila ni nikogar. Serija je premogla komaj kaj golote, zelo malo preklinjanja in v nekaterih izjemno redkih priložnostih, kjer Larry ni nenamerno iztrgal poraza iz čeljusti zmage, bi lahko bil deležen tudi biča cenzure. Čeprav nekoliko spominja na klasične igre *Leisure Suit Larry*, pa *Magna Cum Laude* v resnici sploh ne sodi v njihove vrste. Medtem ko so bile prve igre serije *Leisure Suit Larry* zabavne in zanimive pustolovščine za PC, je *Magna Cum Laude* polizana, neokusna in preprosto slaba igra. Njene sekvence se končajo z vsemi možnimi bedarijami – od radovednih, porednih šolark do plišastih medvedkov z umetnimi oneti – vse pa je prikazano v nezrelem 3D okolju, ki nenehno vztraja pri še bolj nezrelih šalah. Ste pripravljeni na to?

Vmesne sekvence pa kljub temu niso pravi problem igre. Problem igre je pravzaprav igra sama.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Leisure Suit Larry: Love for Sail** Sierra
>> **Mario Party** Nintendo
>> **Pornografija** Zlobni internet

Pojdi stran, možic, ker sploh nisi smešen.

Vsako dekle v igri – teh pa je po grobi oceni približno pol milijona – morate osvojiti, toda ne s pomočjo diamantov ali rožic, temveč s pomočjo mini arkadnih iger, katerih število dosega naravnost bedno vrednost 12. Pa še ponavljajo se. V neskončnost. Segajo vse od *Quarters*, najbolj vznemirljive akcije premikanja kazalca miške od časov Windows 3.1, pa do mukotrpnih ponavljanj *Ponga*, *Tapperja*, *Whack-A-Mole* in drugih iger iz obdobja vladavine Spectrumov, ki so tako neverjetno časovno požrešne, da boste komaj našli čas, da bi sploh vrgli pogled na punco, ki se veselo smehlja v svojem lastnem svetu: svetu, v katerem zasnova igre ni bila le nekakšen zakrneli dodatek celoti. In, ne, niti najmanj ne pretiravamo.

Poleg tega, kako brez okusa in kako slabo so zastavljene vse mini-igre, pa se boste v *Magna Cum Laude* dobesedno mučili tudi z obupno dolgimi časi nalaganja med različnimi področji igre. Vsakokrat, ko se boste premaknili iz enega prostora v drugega, se lahko zaradi časa nalaganja mirne vesti odpravite v kuhinjo in si pripravite umešana jajca. In ker področja v igri niso ravno velika, ne boste nikoli dolgo lačni.

TEMU SE TOREJ REČE KOMEDIJA

Magna Cum Laude pa ni popolna polomija na vseh področjih. Dialogi so občasno izjemno smešni, situacije, v katerih se znajde Larry, pa so še milijonkrat bolj zanimive – od obračunov s super zlobno članico ženskega študentskega društva Tilly, do zamenjave možganov z Leopoldom, opico, ki je zaljubljena tako v svojega lastnika kot v svojo desno roko.

Nikar se prehitro ne veselite – sledi namreč neprijetna razlaga. Pogovori se ne odvijajo preko danih možnosti, temveč spet s pomočjo še ene mini-igre, v kateri vodite spermij do določenih ikon, čemur znova sledijo neskončna ponavljanja. Verjetno ni nič tako huronsko smešno, kot če isto šalo slišite že četrtič zapored... razen morda, če bi vas kdo v levi testis zabodel z zarjavelo vilico.

Glasovno igranje je sicer za ščepec boljše od solidnega, zato pa glasbena podlaga in zvočni učinki mejijo na katastrofo. Zvočne učinke namreč v glavnem sestavljajo zvoki prdenja, ki se jih boste naveličali hitreje, kot bi enega spustili.

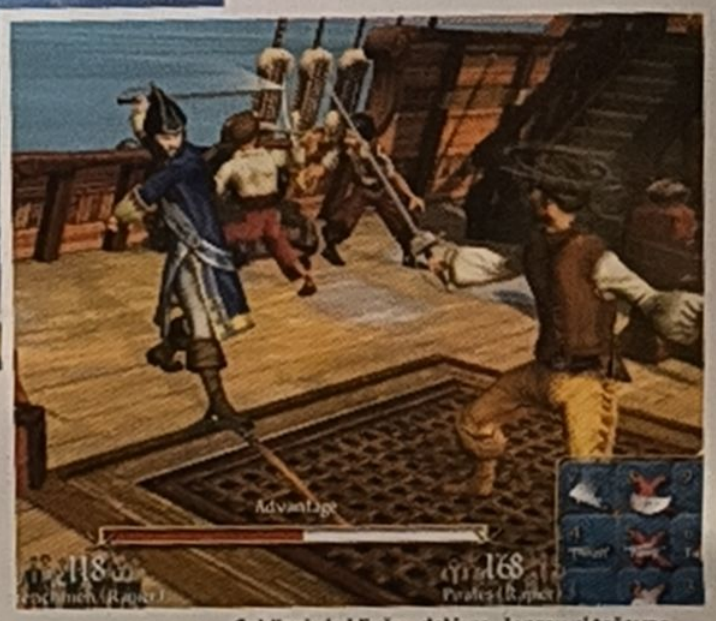
Če si želite neokusnih šal po vzoru *American Pie*, si raje sposodite omenjeni film na DVD-ju. Če pa si želite pustolovščine po vzoru stare šole, boste ravnali bolj modro, če boste na kavo povabili punco, ki dela kot natakarica v vaši najljubši gostilni. Če vas bo zavrnila, pa vam nobena sila vesolju ne brani, da bi zapravljali čas s z ogledi slabih pornografskih filmov in igranjem starih arkadnih iger. Karkoli že nameravate storiti, pa težko prigaranega denarja nikar ne potratite za opisani zmazek. **PCF**

Min 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1,4GHz
Večigralstvo Ne

32% **PCF pravi...** "Neprebavljiva in dolgočasna. Potisnite zamašek v Larryjevo rit, igro pa v prvi koš za smeti na ulici."

Šofiranje z numerično tipkovnico je sprva nenavadno, a se človek hitro navadi.

Preden boste predelali celoten zemljevid, vam bodo zalizci že osiveli.



Sabljanje je ključen del igre, čeprav ni težavno.

PUSTOLOVŠČINA ZA PRAVE POMORŠČAKE

Pirates!

Papigo za pas, ne, papigo na ramo, ladjo za pas, pištolo na noge... eh... pozabite. Tomaž Kotnik se ni obril posebej za vas.

Založnik Atari **Razvijalec** Firaxis **Na spletu** www.atari.com/pirates

Ho, ho, ho in potem je mali rdeči in zavaljeni stric padel skozi dimnik? Ne? Ho, ho, ho in potem se je s strehe zvalilo še celo krdelo rukajočih severnozapadnih rogačev? Ne? Ho, ho, ho in ste mislili, da vas sostanovalka ne bo zalotila pri kukanju skozi ključavnico vrat kopalnice? Ne? Ho, ho, ho in steklenica 80-odstotnega ruma Stroh? Ja, kaj hudiča niste tega prej obelodanili...

Kdo izmed vas pozna podjetje Microprose? Tisti, ki že nekaj časa kolobarimo med igrami, se še predobro spomnimo časov na "računalnikih" C64 in kasneje na Amigi. Po pravici povedano je izvirna igra *Pirates!* tista, ki je nekaterim članom uredništva do danes odžrla verjetno največ igralnega časa. Obrnili smo jo stokrat in poznali na pamet celotne Karibe, dovolj je bilo, da smo videli le delček zemljevida, kjer naj bi bil skrit kateri izmed zakladov in že smo vsaj približno vohali, kje je potrebno iskati in kopati. Zakaj je igra bila tako odurno privlačna in dobra?

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Escape From Monkey Island** LucasArts
>> **Sea Dogs** Ubi Soft
>> **Anno 1503** EA

NA KARIBIH

Original je ponujal toliko ur zabave kot redko katera igra in predelava sledi njegovim stopinjam, a v novi grafični podobi, kar je dobro. Preveč spreminjati igro, ki se resnično posveča zabavi in ne pretiranemu mozganju, bi pomenil jasno osredotočen poraz. In stric Sid Meier se tega popolnoma zaveda, saj je na trg splavil pravo pravcato piratsko izkušnjo, prepolno dogajanja in raznovrstnih nalog, ki jih boste morali opravljati, če boste hoteli na koncu igre ladjo parkirati v spodobno pristanišče ter se upokojeni zvaliti v udoben naslonjač. Jah, skakljali boste naokoli po Karibih kot največji nebodigatreba, iskali sestro, teto, strica in dedka, se slinili in klečeplazili za tistimi plemiškimi naslovi, ki jih ta ali ona krona ponuja za zveste usluge tistim piratom, ki ne tolčejo po njenih, tolčejo pa po vsem ostalem, kar ima jadra in plove po morju. Če vas to ne bo dovolj zabavalo, se lahko polotite osvajanja mest, iskanja inkovskega zaklada ali preganjanja španske denarne flote.

Prvi začetek je pravzaprav vsem enak. Zavrti se uvodna zgodba, izberete srhljivo ime in zastavo, pod katero boste začeli igro tam enkrat v sedemnajstem stoletju po Kristusu. Bolj stran kot zastavo, saj so včasih posamezne kraljevine ponujale neobritim morskim psom posebno obliko protektorata v obliki t.i. "Letter of Marque" in dovoljenje za napad na ladje sovražnih držav. Legitimno piratstvo, če želite. V tej igri je to čisti nateg, čeprav vemo, da ni čisto natančna, kar se zadeva zgodovino. "Letter of Marque" lahko dobite čisto pri vseh vpletenih nacijah kot so Španija, Francija, Nizozemska in Anglija, kar celotno piratstvo postavi na majava tla. Pirati in nosilci omenjenega pisma se niso metali v isti koš. A koga to pravzaprav briga? Bi pa morali dobro premisliti, kateri državi bi se pridružili, saj prekinitev simbioze v zgodovini kapitanom dokazano ni prinesla ničesar dobrega.

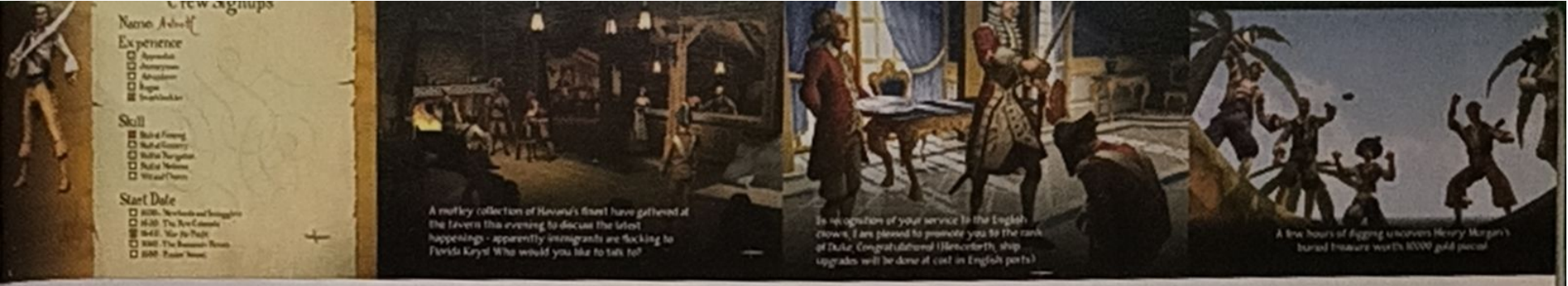
Ko se boste znašli v igri, v mestu, nemudoma oddrvite po informacije k guvernerju, nato pa v oštarijo po ekipo brezzobih piratov, ki vam bodo pomagali pri nadaljnjih pohodih. Tu in tam vas bo oštir zbadal zaradi vašega infantilnega videza ter povpraševal po vašem papagaju, a se ne zmenite zanj. Mogoče boste rešili natakarico iz krempljev pohotnega poveljnika straže, to pa je tudi vse. Ah, v najbolj oddaljenem kotu taverne zna posedati kak star pirat, ki v žepu vedno nosi kaj spodobnega, pa naj bo to košček zemljevida do zaklada piratov, informacija o mestu, iz katerega prihaja, ali pa predmet vašega poželenja. Predmeti obsegajo vse od mumificiranih indijanskih glav, s katerimi boste lokalne Indijance prepričali, da ste zaupanja vredni, pa do najnovejših modelov pištol, ki vam bodo v dvobojih dale posebno prednost. Mogoče srajčka za osvajanje lepotičk? Hm...

SPET NA TLEH

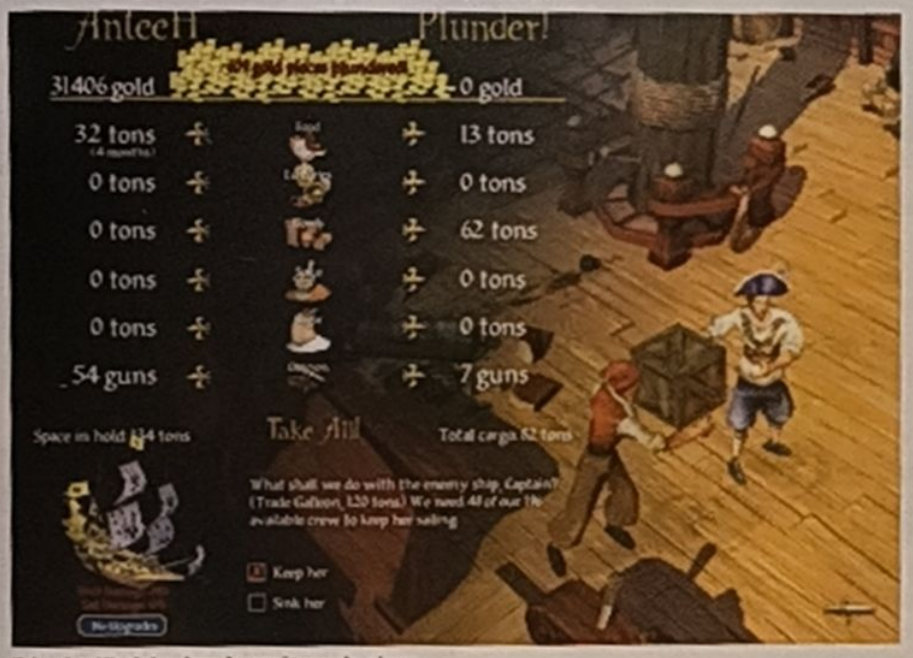
Mesta so drugače namenjena predvsem oskrbi s hrano, trgovanju z nagrabljeno robo in popravilom ter nadgradnji flote. Dobro, tu si boste skozi čas našli nevesto, katero boste prej morali obsipavati z darili, voditi na dolgočasne plese ter rešiti iz rok grdavžev. V mestih si boste s pajdaši tudi razdelili bojni plen, kadar se bodo prelevili v neznosne nergače po dolgih mesecih plovbe in bojev. Hej, to je

Piratova štorija

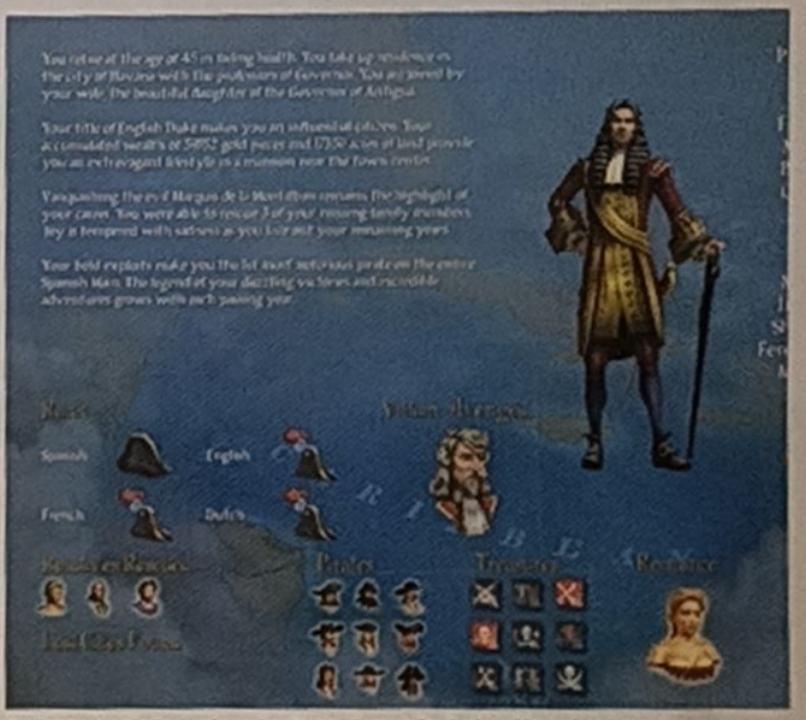
Zlobni markiz Montalban je tisti, ki je vašo družino spokal na ladjo ter odpeljal v suženjstvo bog si ga vedi, kam. Vaše osnovno poslanstvo v igri bo torej poiskati gospoda oziroma njegovo lokacijo globoko v džunglah srednje Amerike, premagati njegovo osebno armado ter mu bridko sabljico zapičiti še globlje v rit. Dobro bo delo, ko ga boste stisnili, mu pobrali vse cekine, sam pa vam bo prišel na ladjo delat družbo kot osebni služabnik. Pošteno, seveda. Informacije o njegovi lokaciji vam bo dajal on sam, ko ga boste v nekaj etapah premagali na morju. Vsakič posebej vam bo član vaše družine povedal, kje se dečko nahaja, in predlagamo vam, da se ga lotite takoj, ko izveste, kje je. A lokacije o vaših članih družine ima na raztrganih koščkih zemljevida shranjene baron Raymondo, drugi zlikovec, ki ga boste preganjali po morju v iskanju preživelih članov vaše družine.



Piratskih hobijev zlepa ne bo zmanjkalo. In tako je tudi prav.



Eden lepših delov igre je preštevanje plena.



Ko boste končali s kariero, boste stari, poročeni, slavni in bajno bogati.

še posebej zanimiv pristop igre k postopnemu koncu vaše kariere. Vsakič ko boste mornarjem podelili tistih nekaj zlatnikov in jih v svoj žep strpali precej več, bo minil cel kup mesecev, preden se boste podali nazaj na morje. Glavno ladjo v floti lahko obdržite, ladje pa lahko celo po svoje poimenujete, če si tega pač želite. In če ste bolj pohlepne sorte, plena pač ne boste razdelili med 400 piratov, ampak boste prej napadli kakšno dobro zastraženo in z več trdnjavami opremljeno bogato naselbino.

V tem primeru se boste v spopad podali na posebnem taktičnem zemljevidu, kjer boste prestavljali skupine svojih piratov iz polja na polje ter poskušali predvideti naslednji korak nasprotnika. V izvirniku je napad na mesto izgledal precej drugače in priznamo, da nas je bilo najbolj strah, kako bodo razvijalci to izpeljali tokrat. Nerodno je zgolj to, da mest ne morete napadati z morja in jih prej obstreljevati ampak se morate do njih pretihotapiti peš. Pomaga, če prej obiščete katero izmed piratskih gnezd in kapitana naplahtate, da je bližnje mesto totalno nepripravljeno. Hojladri in pirati ga bodo napadli. Podobno zvijačo si lahko privoščite z Indijanci, oboji pa bodo mogočne trdnjave le toliko zrahljali, da boste veliko laže zasedli mesto v imenu katerekoli krone.

TEHNIKALIJE

Grafično je igra prijetna očesu, imeli smo občutek, kot da igramo v pravem piratskem animiranem filmu, prepustili smo se zgodbi in ji sledil do samega konca, sproti pa počeli še vse ostale neumnosti, ki so nam bile na voljo. Nagrabili smo si kup denarja in zemlje ter v zglednem času končali kariero, preden bi nas utegnila pobrati kakšna jetika, griža, tifus ali opičji napad. Seveda boste imeli tudi težave, a ko boste enkrat zapopadli igro, ne boste imeli veliko problemov. Z napredovanjem skozi igro se vam na ljubo zviša tudi težavnostna stopnja igranja in res vam priporočam, da sprejmete višji nivo, saj se boste ob tem znebili občutka, da je igra prelahka in da se preveč ponavlja. A le pazite, da vas zdaj ne bo premagal vsak nadebudni kapitan, ki mu je pravkar pričel rasti puh pod "žnoder-lauform". Če zmagate vi, bo podpalubje polno dobrin. Bodite pozorni na informacije, ki krožijo naokoli. Sledite toku dogajanja in v svojo posadko sprejmite tudi pomagače v obliki mojstra za jadra, ladijskega zdravnika, prvega poročnika, tesarja in drugih. Ekipo zberete tako, da premagate sovražno ladjo, ki pluje naokoli z njim na krovu. Ah, stvari je še več, prostora pa bore malo.

Naj še enkrat na hitro zblebetamo vse skupaj. *Pirates!* je igra, prepolna različnih pristopov igranja in elementov je toliko, da vam bo všeč znova in znova. Če k temu prištejemo še dokaj spodobno grafično podobo, dobimo precej boljšo izkušnjo, kot pri vseh dosedanjih poskusih tipa *Sea Dogs*, ki so želeli obuditi slavo nekdanjih *Piratov*. Igralnost navdušuje in kombinacija dvobojev, iskanja zakladov, osvajanja mest, raziskovanja in potapljanja ladij vas bo zlahka pritegnila. Igra je tudi skoraj neskončno ponovljiva. Vedno znova si boste želeli skočiti nazaj v usnjene škornje ter butniti ob valove razposajenega karibskega morja, k čemur bo pripomoglo tudi pet različnih obdobij, v katerih se lahko lotite igranja.

PCF

Mat v treh potezah

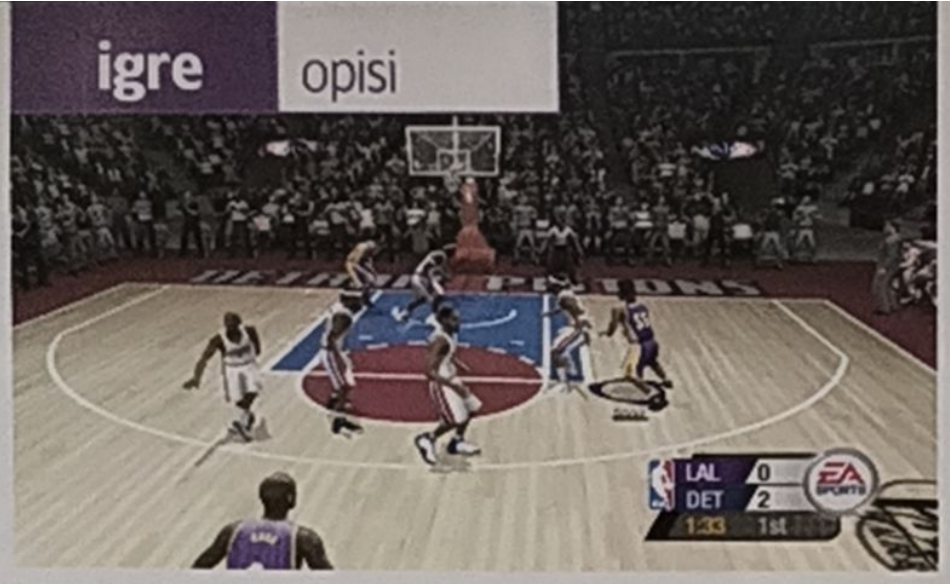
Princip napada na ladje je dokaj preprost. Tri vrste hrane za topove bodo za to več kot primerno poskrbele. Dober pirat jih bo znal uporabljati v primernih trenutkih. Tako na daleč uporabljajte le klasično okrogle krogle, ki se bodo ukvarjale s trupom sovragove ladje ter številom njegovih topov. Ko pridete bliže, hitro preklopite na z verigami povezane krogle, ki so kot nalašč za radiranje tistih dreves sredi palube, imenovanih jamborI. Sovražnik se ne bo mogel premikati, ko mu razturite jadra. In na koncu, tik preden zaropotate v njegovo ladjo, ustrelite še z drobljencem, ki se bo zapičil v še tako skritega mornarja. Prav prisrčno je imeti veliko prednost v moški sili, ko udariš na sosednjo palubo. V našem primeru smo po moško napadli ladjo s 60 mornarji, sami pa smo jih imeli svojih 300. Ko enkrat trčite ob bok druge ladje, se boste bodisi spopadli mož na moža s kapitanom bodisi se bodo pokakali in se predali, še preden boste s svoje rame nagnali papagaja.

Min 1,3 GHz, 256 Mb RAM, 64 MB grafična kartica

Opt 1,8 GHz, 512 Mb RAM, 128 MB grafična kartica

Večigralstvo Ne

93% **PCF pravi...** "Popolna predelava uspešnice iz daljnega letal 1987. Predolgo je plula brez kompasa."



Sicer je tule Detroit videti kot plesna skupina, a načeloma UI ne počne posebnih kozlarij.

Kako mislite, da ni nobenega belca? Dobro poglejte na klopco – tam jo greje eden. In pa seveda brisalci tal – ti so vedno belci.

METANJE ŽOGE SKOZI OBROČ

NBA Live 2005

Tomaž Bartolj z rosnimi očmi in nakremženimi ustnicami zajeclja: "Gospod Shaq ali bi lahko dobil še par mandarin?"

Založnik EA **Razvijalec** EA **Na spletu** www.easports.com/games/nbalive2005

Občinstvo. Naj bo razvijalce sram teh spak.

Arkadnost ali realizem? Če resnico oskubimo do njenih osnovnih sestavin, je to edino ključno vprašanje, ki odzvanja v glavah razvijalcev športnega oddelka EA. In kakršnakoli že je odločitev, z njo brezpogojno izgubijo občutno igričarsko maso. Rek, da bolj kot so igre poenostavljene (poneumljene), večje mase pritegnejo, pač malo kje stoji na tako trhlih nogah kot pri športnih igrah. Morda res vsem ni do ultra realizma, a hkrati je zunaj le peščica tistih, ki si želijo ob *NBA Live* občutka, da so postavljeni v svet *Space Jama*. In zdaj si predstavljajte, kako te uboge glave pri EA, ki med vsemi v industriji veljajo za najbolj kapitalu prodane duše, trpijo ob zavestnem odrekanju delu občestva – bolečina je neznosna. Oziroma je bila. EA namreč vse bolj (uspešno) dela na tem, da bi vprašanje "arkadnost ali realizem?" mutiralo v vzklik "arkadnost in realizem!" ter pri tem ustvarilo njim tako ljubi blagajniški zvok "ča čiing."

DRSEČI DRSNIK

Recept za uspeh je preprost – drsniki. Ti imajo naravnost čudovito lastnost, da imajo med eno in drugo skrajnostjo toliko vmesnih postaj, da lahko vsakdo najde kakšno, ki mu ugaja. Logika, ki stoji za njimi, je v bistvu silno premetena, a hkrati tako osnovna – namesto da bi igralcu postavili natančne meje njegove igralne izkušnje, so svoj trud raje usmerili v močan računski stroj v ozadju, ki igro spremnja glede na vaše preference. Čemu toliko pozornosti tem premičnim gumbom? Mnja, iz preprostega dejstva, da je *NBA Live* med vsem tremi paradnimi konji iz EA športne konjušnice, tozadevno najbolj razvit. Celo do te mere, da ni mogoče več ocenjevati, ali gre za simulacijo ali arkado – šefi EA pa pljun, pljun v roke ter zadovoljen nasmešek na usta.

Nastavite manjšo uspešnost pri odvzemanju žoge, večjo agresivnost nasprotnika, uveljavite popust na banane, vključite avtomatsko ciljanje na koš: vsak premik drsnikov bo imel opazno posledico na igralno izkušnjo. Manj zahtevni se boste zadovoljili z osnovnima predpripravljenima postavkama simulacija in arkada, vsi ostali pa boste imeli v rokah skrajno enostaven, a učinkovit mehanizem za pripravo sebi idealne navidezne košarkarske igre. Avtorjem gre za ta podvig še toliko večje priznanje, ker smo preko *NHL 2005* spoznali, kakšna spaka lahko nastane, če poskušajo povsem isti koncept uporabiti nesposobneži – ti po mili volji premikaj drsnike levo, desno, gor, dol in še v stran, če te je volja, a iz letošnjega hokeja česa drugega kot približek podiranju kegljev ne boš dobil. *NBA Live 2005* na drugi strani vliva zaupanje v domislico. Plosk, plosk.

Zabijanje je preprosto zabavno in pooseblja NBA šov.

IN TO NI VSE

NBA Live 2005 ne razočara niti pri kariernem načinu, ki postaja stalnica EA-jevih serij – bolj realističen tok časa (reakcij na pogodbo ne izvemo takoj), občutnejši vpliv treningov, vprašanje, za kaj porabiti nagradne točke, preizkušanje novincev, predelani meniji... Sicer je še prostora za izboljšave, sploh kar zadeva dlančnik, ki bolj živcira kot obvešča, ali natančnejšega nastavljanja ekipnih taktik, a splošen vtis je zelo soliden.

Videz je v primerjavi z lanskim letom rahlo dodelan, a bodimo iskreni – grafika pri športnih igra ni ravno nekaj, kar bi nam sezuvalo čevlje. Pripomb ne moremo imeti nad animacijami gibanja, ki so tekoče, predvsem pa raznovrstne, se pa lahko skremžimo, ko je govora o pogosto nedodelanem videzu nezvezdniških igralcev ter prhnemo v zaničljiv oslovski smeh ob pomilovanja vredni publiki. Izbor tipičnih hip-hopovskih ritmov letos deluje še posebno posrečeno, komentatorja sta zanimiva, dojemljiva za dogajanje na igrišču in ne ponavljata prehitro. Opazti je še nekaj popravkov najbolj v nebo vpijočih nerodnosti iz različice 2004: poslovite se od prelahkih kraj žoge in neustavljivih prodorov, pozdravite pravilno postavljanje igralcev glede na njihovo igralno pozicijo in nekoliko bolj sodelujoče soigralce v obrambi.

Vzrok, da *NBA Live 2005* ne navduši, je isti kot tisti, ki EA-jevim serijam le redko dopusti, da se dvignejo nad 85% – preprosto premalo novosti je, da bi nakup brez pomisleka priporočili. Res pravi noviteti sta le precej preprosto tekmovanje v metanju trojk, kjer je vaša naloga le, da poskušate v čim bolj pravem trenutku oddati žogo, ter precej bolj atraktivno in zasvojljivo zabijanje, kjer je možnih kombinacij na stotine – piljenje na tem področju vas zna zabavati nekaj ur. Vse ostalo je le piljenje robov in osveževanje postav. Ste za to pripravljeni odšteti deset jurjev?

PCF

Min 700MHz, 256Mb, 32Mb grafična kartica
Opt Plošček z dvema analognima gobicama
Večigralstvo Internet, 1 računalnik

83% **PCF pravi...** "Dodelana, zelo prilagodljiva in niti ne tako nova."

OGLEJTE SI ŠE...

>> **NBA Live 2004** EA
>> **Pro Evolution Soccer 4** Konami
>> **NHL 2004** EA

POZOR: VESOLJE SE ŠIRI

Star Wars Galaxies Jump to Lightspeed

Pohajkovanje po Tatooinu je bilo sicer zabavno, zdaj pa gre zares.

Založnik Activision **Razvijalec** Sony Online Entertainment **Na spletu** www.starwarsgalaxies.com

MMO igra *Star Wars Galaxies* je bila rojena prejšnje poletje, z njo pa tudi obljuba razširitve, ki se bo odvijala v vesolju. Vzdihi "oooh" in "aaah" navdušenih ljubiteljev so spremljali bruhanje drobcev informacij s spletne strani igre. Čakanja pa je končno konec. Vpeljava dveh novih ras (Itorijcev z glavami v obliki kladiva, in Sullustancev, ki spominjajo na Nien Numba), skupaj z vključitvijo poklicev ladjedelca in pilota, so prvi veliki dodatki sistemu igranja vse od izida originalne uspešne igre.

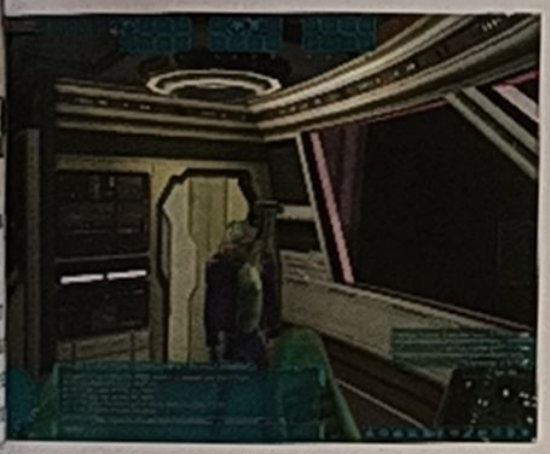
Ladjedelec? Pilot? Ja, največja nadgradnja *Jump To Lightspeed* so vesoljski poleti, ob njih pa tudi popolnoma nov sistem bojevanja. Zahvaljujoč tej novosti pa *JTL* daje pristen občutek *Star Wars*, po katerem so mnogi hrepeneli, in vas dejansko prestavi v globine mehanizmov galaktične vojne.

Svobodni agenti lahko izvršujejo misije za ne-Imperijske frakcije, večina igralcev pa bo z obema rokama pograbila priložnost in poskusila pilotirati X-Wing ali TIE Fighter. Ko boste napredovali, vam bo na voljo velika izbira plovil, kar pa bo s seboj prineslo tudi boljše priložnosti za spopade med igralci.

JTL pa ni brez napak: novi vmesnik in nadzorni sistem delujeta nekoliko nedodelano. Prav tako ne bi škodilo, če bi svojemu arzenalu dodali igralno palico, saj vam bodo dodatni gumbi v veliko pomoč, ko se bodo za vašim hrbtom prikazali TIE Fighterji. Te manjše nevšečnosti pa bodo čez čas odpravljene, saj bodo za *JTL* kmalu na voljo tudi popravki in potrebne posodobitve.

V celoti je *Jump To Lightspeed* zabavna in dobrodošla razširitev ***Galaxies***, ki bo zlahka dosegla svoj namen: priljubljenost pri ljubiteljih franšize *Star Wars*. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...
>> **X-Wing Vs TIE Fighter** LucasArts
>> **Star Wars: KOTOR** Activision
>> **Everquest II** Ubi Soft



Itorijec se po težki noči bojevanja z uporniki vrne v svojo razkošno vesoljsko ladjo.

Uporniški Y-Wing je začutil bes navala TIE Fighterjev. To bi lahko postalo napeto...

Min 1GHz, 512Mb RAM, internetna povezava, aktivna naročnina na *SWG*
Opt 2GHz, 1Gb RAM, DX9 kartica, širokopasovna povezava
Večigralstvo Samo z online naročnino

74% **PCF pravi...** "Dober dodatek h *Galaxies*, ki bo sčasoma gotovo postal le še boljši."

VOJNA STRATEGIJA

Axis & Allies

Če vam je bil všeč *Kohan*, a ste pogrešali možnost, da iz zraka zravnate z zemljo kakšno evropsko mesto, je to igra, ki jo iščete

Založnik Atari **Razvijalec** Timegate **Na spletu** www.axisandalliesrts.com

Najbolj depresivna stvar glede 2. svetovne vojne je... no, pravzaprav vse. A tisto, kar je relevantno za ta uvod, je to, da bi se ji bilo mogoče izogniti. Razlog za vstajo sil osi je bilo nezadovoljstvo z zaključkom prve svetovne vojne in versailsko pogodbo. Ponovno je prišlo do enake vojne. Prva svetovna vojna drugi del.

OGLEJTE SI ŠE...
>> **Kohan II** Global Star
>> **Soldiers: Heroes of World War II** Codemasters
>> **Commandos 3: Destination Berlin** Eidos

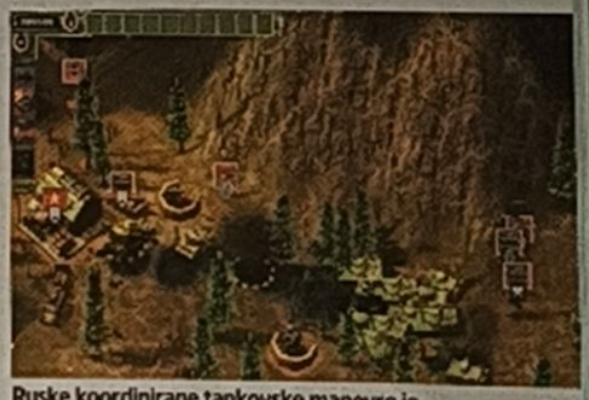
Domišljijska igra? Potezna strategija? Namizna igra? Mah, saj je vseeno, glavno, da je akcija.

Te misli so se nam priplazile v glavo, ko smo igrali *Axis & Allies*, strategijo izpod prstov skupine Timegate, ki so preprosto vzeli svojo igro Kohan II in prisilili vse like v njej, da zamenjajo svoje domišljijske Tolkienovske maske za čisto resnične nacistične.

Večina lastnosti, zaradi katerih je bil *Kohan II* zanimiv, je tu: močan ekonomski model in taktični dodatki, kot so posebna območja okoli baz, kjer si enote lahko opomorejo. Neprimerne elemente, kamor v prvi vrsti sodi magija, so avtorji odstranili in v jed vmešali podrobnosti, ki bolj sodijo v to časovno območje: zračne enote, ladje in mobilne baze.

A težava je v tem, da stvari, ki so tako krasno delovale v *Kohanu*, v realističnem okolju izpadejo zelo umetno. Je pa v mešanici ena inovacija, ki hodi po stopinjah serije *Total War*. Poleg vseh standardnih elementov – linearna kampanja, spletno igranje, naključno sestavljanje stopenj – je eden izmed sestavnih delov tudi igra na temo druge svetovne vojne, kjer upravljate s strategijo svojega imperija na zemljevidu v slogu igre *Risk*. Je pa strateško to zelo preprost del, saj so brezglavi juriši prevečkrat nagrajeni z zmago, kar degradira igro in jo oropa inteligence.

Čeprav *Axis & Allies* sploh ni slaba strategija, je precej omejena. 2. svetovni vojni se je bilo mogoče izogniti in če si res na smrt ne želite še ene realnočasovne strategije na to tematiko, predlagamo, da se na široko izognete temu naslovu. **PCF**



Ruske koordinirane tankovske manevre je lepo pogledati... no, kakor za koga.

Min 1,5GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 2,0GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3Dkartica
Večigralstvo Splet, LAN, 12 igralcev

70% **PCF pravi...** "Pravzaprav *Kohan II* v drugi svetovni vojni. Kvalitetna, a ne inovativna."

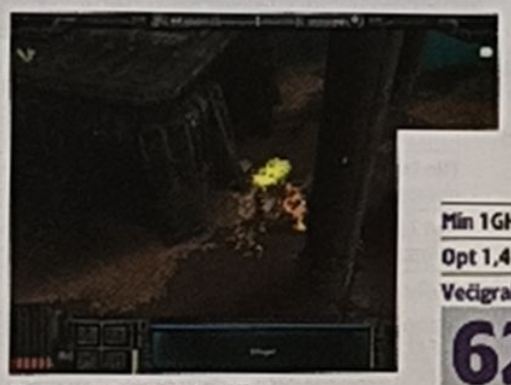
VESOLJSKO IGRANJE VLOG

Abraham Strong, Space Mercenary

Verjetno ne gre za vodič po kvačkanju

Založnik Excalibur **Na spletu** www.excalibur-publishing.com/maxov.htm

Ta naslov ni ravno vzbujal pretiranega zaupanja. Tako ime kot slika na škatli sta pobegnila iz leta 1950, zato so nas obdajale temne slutnje, da gre le še za eno klišejsko strelsko igro, ob kateri nas bo zmrazilo. Verjetno si lahko predstavljate naše olajšanje, ko smo ugotovili, da gre le še za eno klišejsko igranje vlog z narisano ZF preobleko, ob katerem nas je zmrazilo. Kljub temu, da je igra funkcionalno identična vsem ostalim smetem, ki vključujejo udrihanje po koboltih v temnicah – a v vesooooljuh – le da ponuja strelno orožje namesto buzdovanov, je dovolj drugačna, da je zanimiva. Pomaga ji enostaven vmesnik in čisto pravi vrtljiv 3D pogled. Boleče ji manjka finih podrobnosti (liki zvenijo, kot bi jih sinhronizirali pijani upokojenci), a gre vseeno za dobrodošlo spremembo.



Nezemeljska pustolovščina.

Min 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1,4 GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D Card
Večigralstvo Ne podpira

62% **PCF pravi...** "Globoko neizvirna igra, a se vsaj dogaja v vesolju."

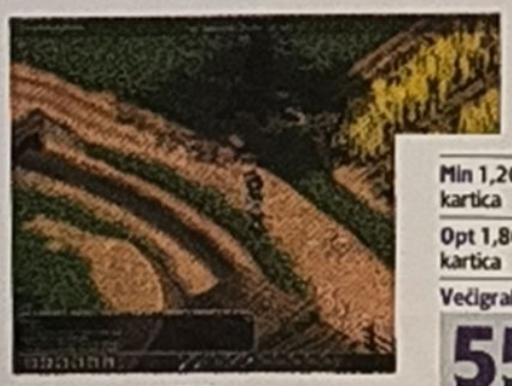
IGRANJE VLOG STARE ŠOLE

Kult Heretic Kingdoms

Beden poskus, da bi si pridobil kultni status

Založnik Project 3 Interactive **Na spletu** www.p3int.com/kult

Za trenutek se nam je zdelo, da v gnijočo množico iger leta 2004 nikomur več ne bo uspelo stlačiti še ene obupno dolgočasne igre igranja vlog, pa smo se zmotili. Tukaj imamo neprivlačen izometrični slog s fiksno kamero, ki nas skozi domišljijske dežele popelje do nečesa, za kar upamo, da je lepša prihodnost. To iskanje čarobnega meča bi naj pretreslo realnost. Eh, koga briga? Igre tako ali tako ni mogoče ločiti od ostalih. Ima sicer pogojno zanimiv sistem sposobnosti, ki se odraža na uporabi določenih orožij, in celo možnost, da se preselite v sanjski svet in tam pobijate spačane duhove namesto spačanih pošasti. Vse to pa le malo prispeva k poživitvi neskončnega udrihanja z orožji in odpiranja škatel. Prepričani smo tudi, da ima najslabši zaslon za ustvarjanje lika na svetu: spremenite lahko svojo frizuro in, eh, obleko.

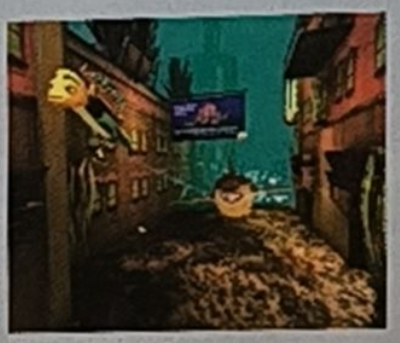


Kraljestvo za boljši lik.

Min 1,2GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1,8GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne podpira

55% **PCF pravi...** "Še eno naporno izometrično igranje vlog. Naj že enkrat nehajo."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE



Shark Tale

Založnik Activision **Na spletu** www.activision.com

Ta igra je bila verjetno ustvarjenja kot niz sporočil RE: RE: RE:, z diskusijami o tem, koliko možnosti je mogoče stlačiti v eno igro za čim manj denarja. Še najbolj spominja na nekaj vnosov na koncu marketinškega načrta, kjer je neprekinjen niz ničel. Gre za utrujajočo igro za mulce; serijo mini-iger, ob kateri noben otrok, starejši od štirih let, ne bo zdržal več kot pet minut. V bistvu je prav fino narejena in glasovi so čisto pravi, a vseeno trpi zaradi razsipnega podvodnega oglaševanja iz filma.

Min 450MHz, 128Mb RAM
Opt 800MHz, 128Mb RAM
Večigralstvo Ne podpira

60% **PCF pravi...** "Za dlako boljša od drugih pitkih igrah za otroke."

Athens 2004

Založnik Eidos **Na spletu** www.eidos.com

Glede na to, da se je olimpijska bakla za leto 2004 že davno nehala kaditi in počiva na kakem atenskem smetišču, je izdaja te igre nekoliko nesmiselna, ji je pa uspelo doseči nove globine podpovprečnosti na račun neuporabnega krmiljenja. Igro nadzorujete z udrihanjem po dveh tipkah, dokler ne zlomite tipkovnice in svojega duha. Pustila vam bo žulje na prstih, kot v časih Commodora, in bolečinami v očeh na račun porazne grafike, pa še vseh olimpijskih športov ni. Bedarija.

Min 1GHz, 128MB RAM, 32MB 3D
Opt 2,4GHz, 512MB RAM, 64MB 3D
Večigralstvo Ga ni. Bodite hvaležni.

39% **PCF pravi...** "Samo delo in nič zabave. Ni vredno ogleda."

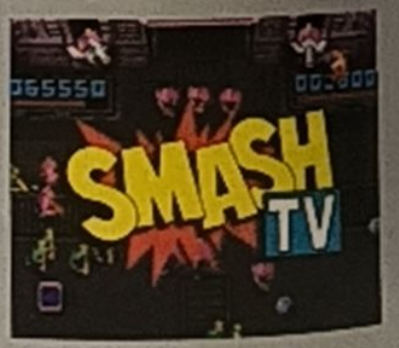
Gates of Troy

Založnik Matrix Games
Na spletu www.slitherine.co.uk

Z basanjem dodatkov za Slitherinovo povprečno strategijo smo dobili ta dodatek, ki ponuja 12 dodatnih vrst enot, šest novih kampanj in čudno poimenovanih spopadov, ki od daleč spominjajo na nekaj, česar smo se učili pri zgodovini, vključno s tisto grško igračko, imenovano trojanski konj. Žal pa je vse skupaj servirano v špartanski, na namizni igri zasnovanem načinu igranja, ki zdaj, ko imamo *Rome*, še bolj utruja. Je pa res, da igra deluje samostojno, tako da je vredna denarja, če ste že prerasli barvanje malih svinčenih vojačkov.

Min 233MHz, 128Mb RAM
Opt 400MHz, 256Mb RAM
Večigralstvo Ne podpira

59% **PCF pravi...** "Sicer dolgočasen dodatek, a se ga celo splača kupiti."



Arcade Treasures

Založnik Zoo Digital
Na spletu www.midway.com

V primerjavi z zastarelo navlako, ki pogosto straši po prodajnih policah, ta zadeva sploh ne skriva svojih let. Prinaša 24 stanih čudes iz slavnih dni arkad, vključno s *Sinistar*, *Defender* in *Smash TV*, ki so opremljene celo z intervjuji z razvijalci. Zadeva ni ravno prijazna za uporabnike tipkovnic, a so igre zasvojljive in prepoznavne klasike. Impresivno je tudi, da zadeva teče z diska, a je ob vsakem nalaganju potrebno potrditi licenčno pogodbo. Če vam emulacije ležijo, pa vse te naslove že tako ali tako imate.

Min DirectX 9, pogon CD
Opt Reža za kovance
Večigralstvo Čemu?

81% **PCF pravi...** "Vse pohvale vredna zbirka klasik."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Tema meseca: Srečn'ga pa zdrav'ga dvajurjapet...

KONČAN VELIKI FINALE CPL WINTER 2004

Največje in najprestižnejše tekmovanje za igralce "Kontranapada", se je pred dnevi uspešno končalo. Se bo našel kdo, ki bo potarnal, da tako ali tako na turnirju ni bilo številke ena na svetu v ***Counter-Striku***, klana SK.swe (Schroet Kommando), a, hojladri hopsasa, nam prav nič ni mar za to, ne kanimo potočiti niti četrt krokodilje solze, če so preleni, da bi se ga udeležili in raje trenirajo za večje podvige. No, nagradni sklad je bil prav nemarno grdo velik, le tekmovanje v ***Counter-Striku*** je ponujalo sto jurjev ameriških zelencev skupnega denarnega sklada tistim ekipam, ki so prišle na turnir najbolj pripravljene.

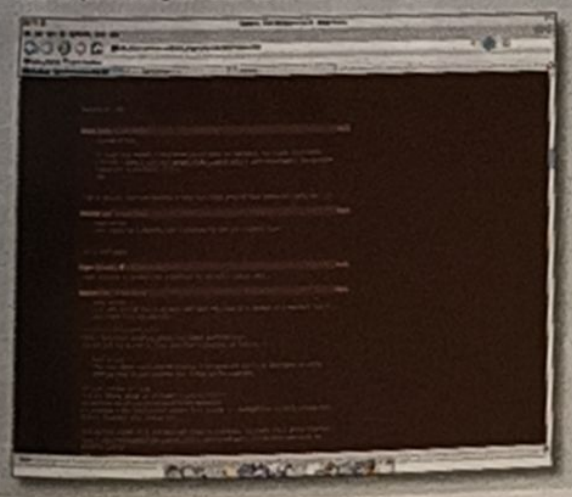
In najbolje se je godilo dverna ekiparna. Švedom Eyeballers ter norveško-ameriški navezi NoA, ki sta se na turnirju pomerili kar dvakrat. EYE so v prvem spopadu poslali NoA v t.i. "loser bracket" (posebno dodatno tekmovanje za poražence), od koder so se slednji zavihteli nazaj v sam finale turnirja, se tam še enkrat pomerili z EYE in jih premagali. Sponzorji so omedlevali, ženske so se razgaljale in mulci so se slinili kot pavijani. No, mogoče ni bilo ravno tako, ampak dejstvo ostaja, da so NoA odpeketali domov s 30.000 dolarji (5,4 miljona tolarjev), EYE pa z "zgolj" 21.000.

Uganili ste, na turnirju ni bilo Slovencev, kako bi tudi bili, ko pa do današnjega dne nobeno izmed naših plemen ni povohalo niti kvalifikacijske tekme za turnir CPL. Smola, pomanjkanje denarja, sponzorjev ali volje? Verjetno kar vse skupaj, popoprano z razkolom znotraj skupnosti, mesečnimi prehodi boljših igralcev iz klana v klan ter večnim prepiranjem o tem, kdo je boljši v deželi tej.

VEČNI DERBI

Ni lepo, ko med sosedi zavre

Ne sprašujte, tekma v Nations Cupu na ClanBase med Slovenijo in Hrvaško se je takoj po tekmi spremenila v polomijo. Hrvati so naše udarili po lobanji z rezultatom 2:1 v mapah, a nič ne bi



bilo narobe, če si pri tem ne bi pomagali z zvijačo. Pa gremo lepo po vrsti.

Za Slovenijo so se postavili Miso, Ripper, Slajer in Axe, za Hrvaško pa so zaigrali knez, bloodlike, god in suqx3s. Vse je bilo v redu in rezultat je bil ena proti ena v mapah, ko so pričeli s tretjo, odločilno mapo. Po petih minutah igre je na strežnik priskakljal hrvaški igralec pay (igral je prej, pa je odšel), ki so ga seveda želeli zamenjati za suqx3sa, ki je smrdel. Oj, v pravilih tekmovanja jasno piše, da tako početje ne more obrodrti sadov in admin je takšno zamenjavo zavrnil. In zgodilo se je. Igralec suqx3sa je nenadoma obvisel na strežniku z zamikom 999, kar pomeni, da ga je njegova povezava nekam odpihnila. Po vztrajnem prepričevanju admina s strani hrvaške ekipe, naj zdaj zaigra pay, je ta klonil in dovolil nespodobno zamenjavo. Heh, temu so se dobro znali pomuzati gledalci na strežniku in z nekaj pripombami izdati namero ekipe Hrvaške. Šlo je namreč za potegavščino. Takoj po tekmi, ki so jo Hrvati dobili, se je namreč na kanalu na IRC-ju prikazal igralec, ki ga je prej njegova povezava pustila na cedilu, kar je admin opazil, na kratko "popenil" ter posredoval naprej.

Iz vsega skupaj se je razvila burna debata in medsebojna obtoževanja na **www.clanbase.com**, kjer so nasprotniki naših igralcev pokazali tudi precej zrelosti. Vic: "Znaš gdje idu Janezi nakon što navrše 18? U Bosnu tražit oca :)" Mnja, tudi naši jim niso ostali dolžni, ali kot bi dejal Miso: "Hrvati delajo Slovencem probleme že odkar so se prvič povezali s spletom." Naš komentar pa je ta, da nekaj strpnosti obeh udeleženih strani ne bi škodilo. V času zaključka naše redakcije sta tako ekipa Hrvaške kot ekipa Slovenije zaključili s tekmovanjem v Nations Cup. Svoje so zraven pristavili Čehi.

OKIPAGE B4300

OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis

Junij 2003 do Avgust 2003

OKIPAGE C5000

OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet
in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki, Network Solutions for a Global Society

OKI

Single Pass Colour

MIKROING trade d.o.o.

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade d.o.o.
Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

NOVO!!!

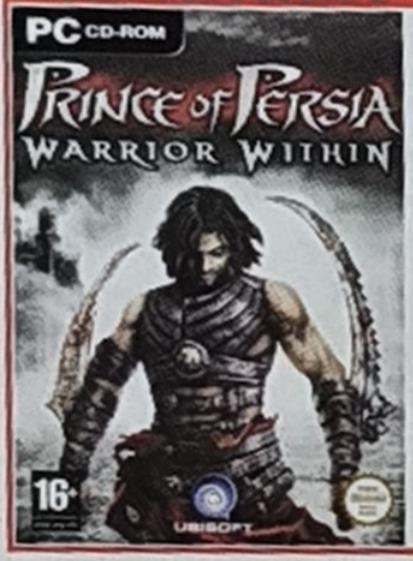
OKIPAGE C9000/C7000

Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex

Marec 2003 do April 2003

NAJBOLJŠE HIT IGRE SO TUKAJ!

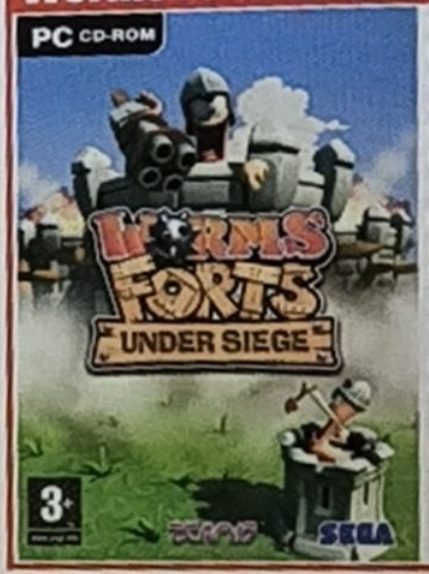
Prince of Persia 2



Igra Princ of Persia: Warrior Within nam znova prinaša obilico akcije, pustolovščine ter mnogo ostalega, kar smo vajeni iz prejšnjih nadaljevanj. Zgodba se prične nekaj let zatem, ko se Princ utrujen iz zmagovalnege pohoda, kateremu smo bili priča tudi mi - Princ Of Persia: Sand of Time, vrne domov v mesto Babilon. Vendar zaluženega počitka mu ni bilo dano uživati, saj ga kmalu zatem, ko pride domov, prično preganjati nadnaravna bitja. Njihov cilj je samo eden in sicer uničiti Princa. V borbi za življene se mora Princ spretno izmikati zasledovalcem ter iskati pomoč pri starih mitih, kjer je odgovor kako uničiti nesmrtno inkrnacijo sovražnika z imenom Fate, sicer bolj znanim Dahak. Na vas je tako, da rešite Sultanovo palačo pred totalnim uničenjem.

HIT - HIT!

Worms Forts: Undersiege



Vražji črvički se ponovno vračajo. Tokrat se nam bodo potikali po gradovih in utrbah, kar seveda pomeni, da Worms Forts: Undersiege prinašajo ogromno dramatičnih, zanimivih in smešnih bitk. Sedaj je čas, da sodelujete v epskem boju, kjer si nasproti stojijo grad proti gradu, črvek proti črveku....

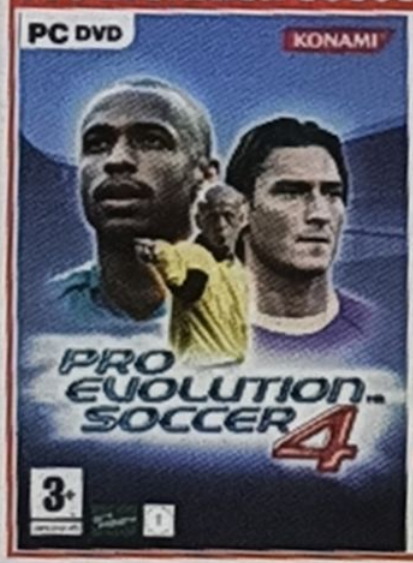
Da bo igra še bolj zanimiva pa lahko izbirate med različnimi obdobji (era Egipta, obdobje Srednjega veka, Orientalsko odbobje ter era Grčije). Vsako obdobje prinaša nova orožja, ki so značilna samo za to obdobje.

Igra Worms Forts predstavlja nov korak naprej v svetovno popularni seriji iger Worms.

Gamespot ocena: 8,7 / 10.

HIT - HIT!

Pro Evolution Soccer 4



Tretji del fantastične Konamijeve serije je veliko računalniških revij opisali kot ultimativno nogometno izkušnjo na računalniku. Izjemna grafika, vodljivost igralcev, vpliv na igro in statistike so omogočale neponovljive igralske izkušnje.

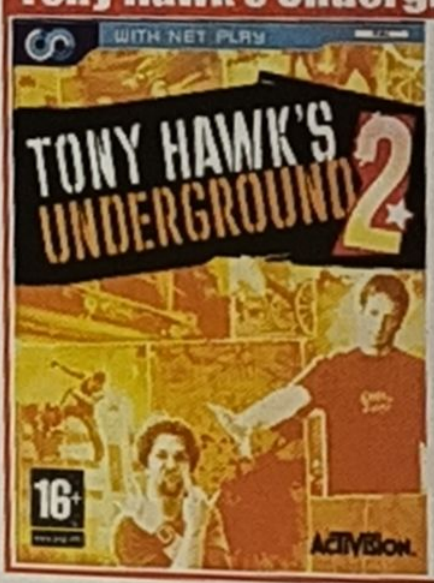
Sedaj je pred nami četrti del, ki obljublja še veliko izboljšav in večje realnosti v igri. Igra, ki ne sme manjkati v nobeni zbirki nogometnih navdušencev. Gotovo eden izmed večjih hitov tega leta.

Gamespot ocena: 9,2/10.

Najboljši nogomet na PC-ju!!!

HIT - HIT!

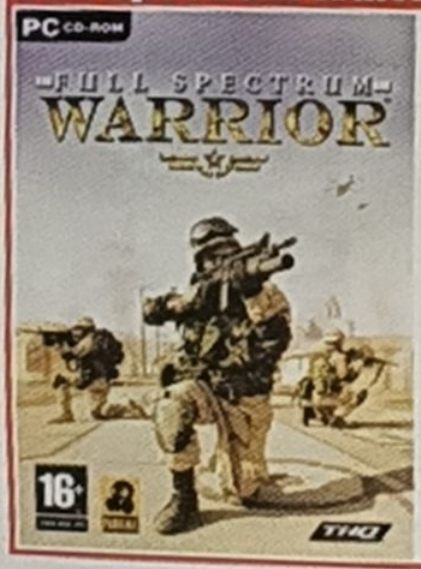
Tony Hawk's Underground 2



Dve ekipi, rolkanje in nori triki je najhitrejši opis te igre. Za sodelovanje v svoji ekipi za boj proti nasprotni ekipi Bama Margere na svetovni turneji rolkanja The World Destruction Tour, te bo izbral sam Tony Hawk. Igra nudi obilico različnih načinov igranja, lahko igraš sebe, katerega izmed drugih članov ekip ali pa izbereš izmed 20 svetovno znanih "posebnih gostov". V igri lahko uporabljaš več trikov, kot bi si jih upali sanjati celo največji bogovi rolkanja. Igra se lahko igra v sklopu zgodbe ali pa v 15. nivojih v klasičnem stilu. Napadi torej mednarodne ulice, pločnike, parkirana vozila in druge priročne ovire...

HIT - HIT!

Full Spectrum Warrior



Full Spectrum Warrior temelji na simulaciji, ki so jo izvirno oblikovali v podjetju Pandemic Studios posebej za ameriško vojsko in je bila namenjena kot orodje za taktično urjenje enot. Poudarek te taktično-akcijske igre je na bojevanju enot in podoživljanju izkušenj vojaških vodov med vročico bojevanja. Razvoj izdelka je potekal v sodelovanju s strokovnjaki z Inštituta za kreativne tehnologije na Univerzi v Južni Karolini kar le še dodatno zagotavlja izredni realizem, odlično natančnost ter izkušnje sodobnega vojskovanja, ki še nikoli prej niso bile videne v vojaških igrah.

Football Manager 2005

Končno smo tudi mi (Slovenija) v igri!!! Za vse tiste, kateri še niste okuženi s to igro naj vam razložim, da govorim o Football Manager 2005. Gre za najboljšo, najobsežnejšo, najnevarnejšo nogometno managersko simulacijo doslej. Svojo trenersko kariero lahko pričnete v enem od 158-tih nogometnih ekip iz 51 različnih držav. Na voljo boste imeli tudi izbirati med slovenskimi prvo in drugo ligaškimi klubi. Če pa boste upešni pa boste lahko prevzeli vodenja katere od reprezetanc.

PC Format: *"Ja boljše od Football Manager 2005 ne gre... vsaj do 2006. Spremenjen, a vendar še vedno kraljevski"*. Ocena: 89%!!

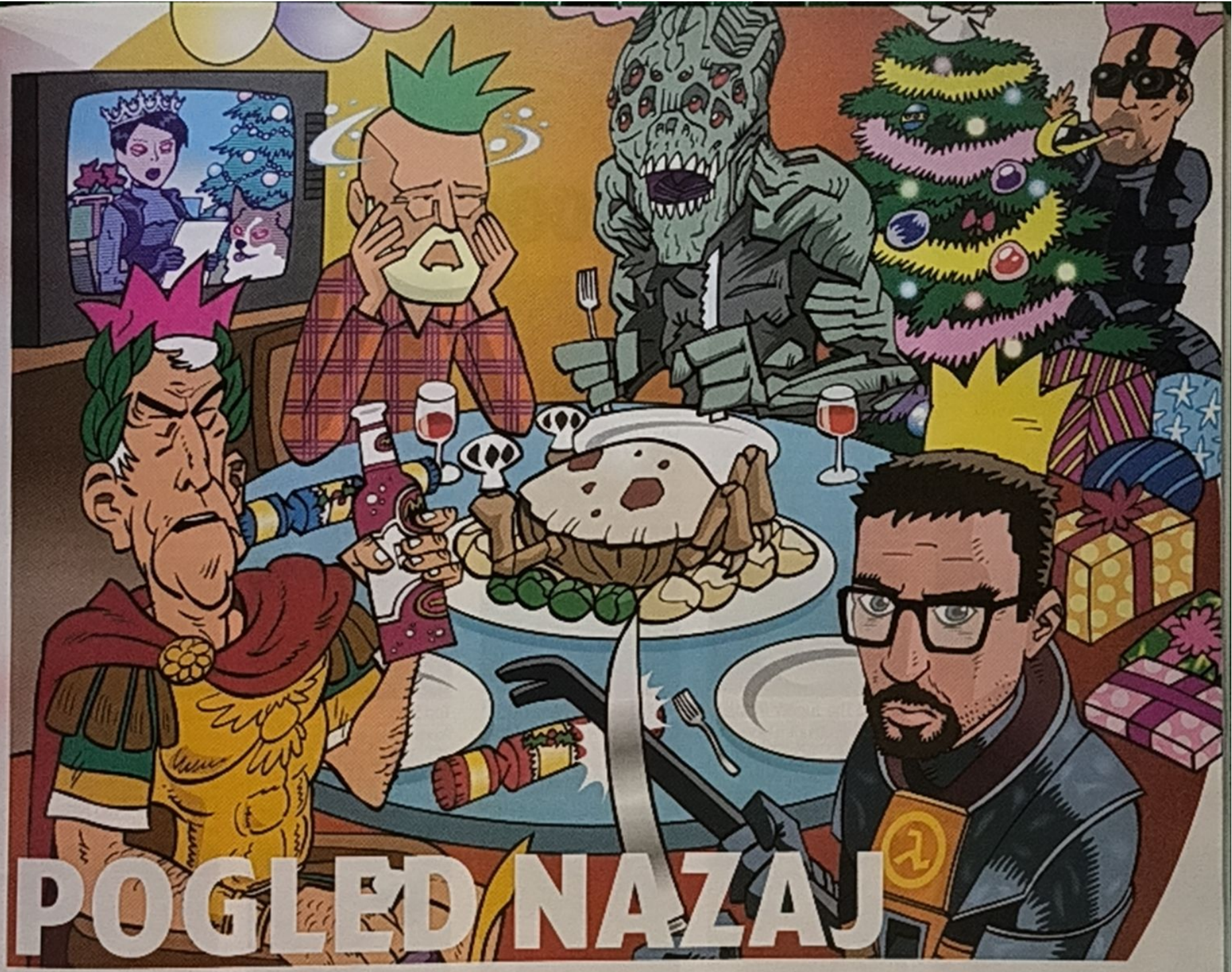
HIT - HIT!

Igre lahko kupite v vseh bolje založenih trgovinah z igrami ali pa jih naročite po tel.: 02/234-12-52. Pri naročilu ne plačate poštnih stroškov, plačate samo ceno igre. Danes naročite, jutri že igrate.

Distribucija in prodaja:

VideoToP

www.videotop.si



NAJBOLJŠE IGRE LETA 2004

Samo za vas smo izbrskali igre, ki so zaznamovale leto 2004, in zastavili vprašanje vseh vprašanj: kako nori na računalniške igre pravzaprav ste?

Bilo je to leto tako zmag kot razočaranj. Še pomembneje pa je, da je to bilo leto, ko nihče ni izdal igre, ki bi vsebovala strelske dvoboje pijanih polžev. Sicer smo imeli priložnost igrati *Half-Life 2*, *Rome: Total War* in *The Sims 2*, s čimer smo deloma ublažili žalost, a vendarle...

Leto se je začelo z *The Simpsons: Hit and Run*, *MTV Celebrity Deathmatch* in *Pop Idol*, ki so vse po vrsti zamazale strani naše revije, a posijal je tudi žarek upanja s prihodom naslovov *In Memoriam*, *Prince of Persia: The Sands of Time* in *Trackmania*. In da ne pozabimo na *Star Wars: Knights of The Old Republic* – prijeten poskus združevanja popularnega s tradicionalnim.

NOVO UPANJE

Februar je prinesel igro, ki nas je razdelila v dva tabora – *Deus Ex: Invisible War*. Igra ni bila ne triumf in ne polom, je pa zato zelo nazorno demonstrirala, kakšne pasti čakajo razvijalce, če želijo sestaviti igro za več platform hkrati. Samo največji zaljubljenci v dela Warrena Spectorja so si drznili zanikati, da se je v fazi predelave igre izgubil znaten del genialnosti izvirnika. Nas je pa v hladnih nočeh zato pogrel *Beyond Good and Evil*, ob izdatni pomoči *X2: The Threat* in *Final Fantasy XI*. Škoda, da se *Terminator 3: War of the Machines* ni posrečil.

Marec ni bil ne vem kako dober, saj smo v tem času opazili edino *Armed & Dangerous*. *Crazy Taxi 3*, *Savage*, *Legacy of Kain: Defiance*... o, bog, pomagaj nam.

In res, aprila nas je uslišal. Dobili smo *Far Cry*. Tehnološke meje se niso samo premaknile, ampak izstrelile skozi strop. Čeprav smo negodovali ob pomanjkanju notranjih stopenj in naravnost smešno neprimernimi mutanti, gre še vedno za eno najlepših iger na PC-ju, z umetno inteligenco, prostostjo in zunanjimi stopnjami, ki s svojo dodelanostjo na trenutke že skoraj prestrašijo.

Za tem je nastopila pomladanska utrujenost, meseca maja pa smo se že lahko mastili z zelo dobrim *Splinter Cell 2* in naravnost fantastičnim *Unreal Tournamentom 2004* in njegovimi vozili.

NAJVEČJE USPEŠNICE

Zavoljo iger *Hitman: Contracts* in *Painkiller* je bil junij soliden mesec, škoda pa je, da se nista bolje posrečili *TOCA Race Driver 2* in *Manhunt*. Iz ozadja je tu udaril tudi *Perimeter*, ki bi moral pritegniti več pozornosti, saj je šlo za najbolj svežo strategijo zadnjih let. Namesto tega je več prahu dvignil naslov *Ground Control 2*, ki pravzaprav ni prinesel ničesar novega v to zvrst. Blagoslovljeni smo bili tudi z najbolj zabavnim MMORPG naslovom vseh časov, prekrasnim *City of Heroes*.

Avgusta se je prav potiho priplazil tat Garret s *Thief: Deadly Shadows* in se s svojim odličnim temačnim vzdušjem odkupil za grehe Ion Storma v *Invisible Wars*. *Joint Operations: Typhoon Rising* in *Soldiers: Heroes of World War II* sta bili dve zadevščini, z izredno bebastima naslovoma, a pravzaprav zelo dobro vsebino. Nato pa je prišel največji naslov leta do tega datuma: *Doom 3*. Prazen, ponavljajoč se, neizviren, a tudi prekrasen, grozljiv in igralen. Povrhu tega pa je do smrti spehal večino takratnih grafičnih kartic. Oktober nam je prinesel simpatične *Sims 2*, krasno nasilen *Warhammer 40.000: Dawn of War* in na čuden način odličen *Evil Genius*.

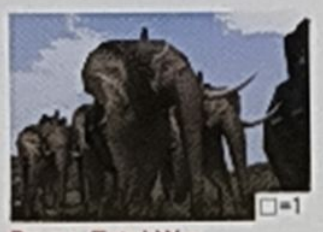
Half-Life 2 je bil boljši, kot smo si sploh upali pričakovati in skupaj z *Rome: Total War* je napolnil november z evforijo. *Star Wars: Battlefront* in *Call of Duty: United Offensive* preprosto nista zdržala takšnega tempa. Zadnji mesec smo dobili še *Footbal Manager 2005*, *Tribes: Vengance*, *Prince of Persia: Warrior Within*, *Need For Speed: Underground 2* in še nekaj stvari, ki jih predstavljamo v tej številki.

Kaj pa naslednje leto? No, pridejo *Quake 4*, *The Matrix Online*, *KOTOR 2*, *F.E.A.R.* in *Bioshock*. Obrnite stran in preverite, če ste leta 2004 igrali prave igre.

Najboljši naslovi 2004. Kako nori na

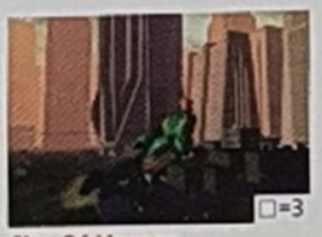
Half-Life 2

Tresli smo se ob grafiki, fiziki, pogonu in ob celotnem mestu. O sami zgodbi pa boste morali razmisliti sami.
Ne prezrite Dejstva, da je igra po neskončnem čakanju končno izšla. Nekateri s(m)o dvomili.



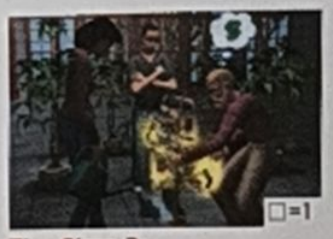
Rome: Total War

Najprej čakamo in čakamo, potem pa naenkrat izideta dve noro dobri igri. Najboljša mešanica makro in mikro upravljanja, kar smo jih kdaj imeli priložnost videti.
Ne prezrite Velikanskih slonov, ki preplavijo prestrašene nasprotnike.



City Of Heroes

Se vam je že kdaj zahotelo rezati zrak nad mestom? Kaj pa leteti skupaj s svojimi prijatelji? Če se že ne morete pridružiti ekipi *PCF*, pa si oglejte vsaj *City of Heroes*.
Ne prezrite Posvetil Supermanu Christopherja Reeva.



The Sims 2

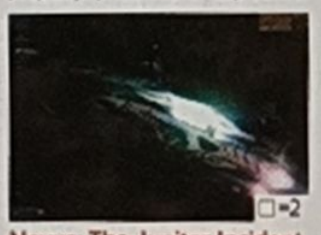
Ugrabitve nezemljanov, velikanski nevidni zajci in simpatična grafika; *The Sims* so postali prava španska limonada na vašem računalniku.
Ne prezrite Hudobne Matilde s koso, ko potrka na vrata vašega ubogega simčka.

Doom3

Kri, pošasti in puške imajo glavno besedo v plehki seriji *Doom*. Če ste igro končali, si zapišite še dodatno točko za pogum in voljo.
Ne prezrite Zavite organske stopnje v peklu, ki je sama po sebi vredna cene celotne igre.

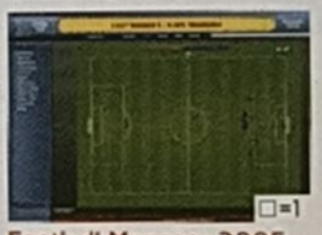
In Memoriam

Skrajno izvirna zasnova, zavita v grozljivo pustolovsko igro. Po internetu lovite morilca, medtem ko je on zaposlen z lovom na vas... Zelo neprijetna reč.
Ne prezrite Ko vam morilec pošlje sporočilo v vašo dejansko službo.



Nexus: The Jupiter Incident

Najboljša vesoljska simulacija leta z zelo zvito zgodbo in zastrašujoče veliko elementi prvih delov serije *Star Trek* s kapitanom Kirkom.
Ne prezrite Približevanja pogleda iz vesolja na krov vesoljske ladje.



Football Manager 2005

Obožujte jo! Preprosto najboljša managerska igra daleč naokoli, z neverjetno veliko bazo igralcev in odličnim vmesnikom. Vsekakor vredna vašega časa.
Ne prezrite Sobe fizioterapevta z natančnimi podatki o poškodbah.

Top Spin

Popeljite vašega lastnega igralca do svetovne slave in temu primernega bogastva. Zakdenjeni elementi, kampanja in podigre naredijo iz igre prvaka med simulacijami tenisa .
Ne prezrite Breaka na vsak servis velikega Peta Samprasa.

Knights of the Old Republic

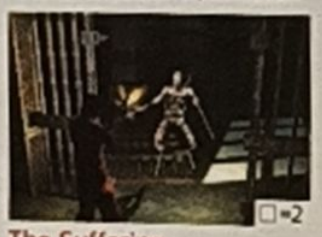
Privlačna zgodba, sprejemanje pomembnih odločitev in nenehna borba proti temni strani bodo pritegnili vsakogar. Da o svetlobnih mečih sploh ne govorimo.
Ne prezrite Preobrata vseh preobratov... ki ga ne bomo izdali.

The Political Machine

Če je *Evil Genius* prevelik zalogaj za vašo denarnico, poskusite to inteligentno zasnovano simulacijo, ki vas bo povabila v zakulisje političnih igric.
Ne prezrite Kupovanja volilnih glasov... kot v realnem življenju.

Joint Operations

Globoko v spletnem gozdu se spopade do 150 do zob oboroženih revolucionarjev in vojakov s svojimi helikopterji, tanki in kamuflažnimi spodnjicami.
Ne prezrite Lebdečih splavov v impresivnih juriših na otoke.



The Suffering

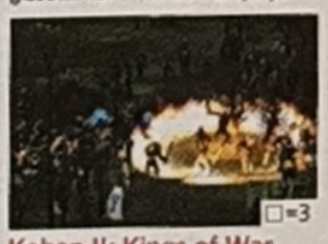
Dobra predelava s konzol. Postavite se v čevlje na smrt obsojenega kriminalca, ki se spopada s svojimi strašljivimi, morilskimi nočnimi morami.
Ne prezrite Grozljivega rezultata, ko se glavni junak razjezi.

Soldiers: Heroes of World War II

Hrana za topništvo in komandosi. Povelujte vodu pripadnikov posebnih enot, ki se borijo za svobodo v tej posrečeni simulaciji 2. svetovne vojne.
Ne prezrite Brezplačnega dodatka, ki ga dobite na **www.codemasters.com**

Ground Control 2

Nadaljevanje strategije *Ground Control*. Vaše enote morajo zavzeti določene točke, da lahko kupite dodatne enote. Precej zabavna v načinu za več igralcev.
Ne prezrite Xeda, odličnega orodja za izdelovanje lastnih zemljevidov.



Kohan II: Kings of War

S škrati in orki je *Kohan* izgledal dolgočasno kot postana mineralna voda, a se je z malo drugačno dinamiko igranja izkazal za precej svežo strategijo.
Ne prezrite Izvirnika, ki je bil davnega 2001 strategija leta.

Tribes Vengeance

Ena izmed boljših zgodb v prvoosebnih strelskih igrah služi kot uvod v nenavadno večigralsko igro, ki je mešanica streljanja, letenja, in še česa bolj čudnega
Ne prezrite Začetkov serije *Tribes* kot mini igre znotraj *Starsiege*.

Counter-Strike Source

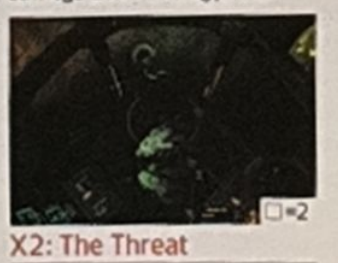
Nepričakovana izboljšava najboljše spletne strelske igre vseh časov. Izgleda zelo sodobno in ohranja čar, akcijo in hitrost starejšega brata.
Ne prezrite Iskanja ostrostrelca, ki vam je pokosil pol ekipe.

Hidden & Dangerous 2

Verjetno ena najboljši iger na temo 2. svetovne vojne, ki združuje zvrsti RPG, RTS, FPS in še kakšno drugo. Posvečena je ekipnemu igranju.
Ne prezrite Številnih referenc na zgodovinske dogodke.

Battlefield Vietnam

Večkrat nagrajena spletna akcijska igra *Battlefield* se preseli v Vietnam pred ostalo konkurenco in predstavi divje gverilske bitke v vsej lepoti
Ne prezrite Jurišanja v bitko za krmilom vespe.



X2: The Threat

Naslednik legendarne serije *Elite*. *X2* vam omogoča, da se proslavite kot trgovec, pirat, lovec na glave, ali rudar.
Ne prezrite Ogromnega števila zagrizenih navdušencev na spletu.

NeverWinter Nights: Hordes Of The Underdark

Globoko pod Faerunom, z odličnim zapletom in čudno okolico.
Ne prezrite
Prekletih duš na zamrznjenih planjavah Canie.

Pacific Fighters

Natančna letalska simulacija Olega Madoxa, postavljena v 2. svetovno vojno z možnostjo igranja 128 igralcev hkrati.
Ne prezrite Tistega zera pred vašim nosom. Streljaaaaaj!

Prince of Persia: Sands of Time

Arkadna akcija z odličnimi akrobacijami, dodelano zgodbo in možnostjo, da previjate čas nazaj.
Ne prezrite Pripovedovalčevih zbadljivk med nalaganjem

The Simpsons Hit & Run

Kombiniranje najpomembnejše ameriške družine z *GTA3* je prineslo besno divjanje po ulicah Springfielda in množico podiger.
Ne prezrite Ugrabitve železnice in ugotovitve, da ni tračnic.

igre pravzaprav ste?

Far Cry

Kri, pošasti in orožje so glavne sestavine te igre. Gre za lepo, napeto in akcije polno igro z dobro fiziko. Srnrt v raju še nikoli ni bila tako lepa.
Ne prezrite Zares odličnega kooperativnega moda na našem prejšnjem disku.

Perimeter

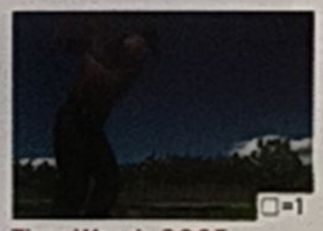
Nenadzorovani organski spreminjajoči se stroji letijo skozi vesolje in poskušajo najti pot nazaj v utopijo. Težka, domiselna in skoraj hipnotična izkušnja.
Ne prezrite Spreminjanja čete v gigantsko letalo.

Knights of Honor

Zaokrožena, kompleksna strateška igra, v kateri nadzirate srednjeveško kraljevino in skozi vojne, politične igrice in trgovanje skušate osvojiti Evropo.
Ne prezrite Podtikanja po vaši "zaslugi" izvoljenega papeža.

Full Spectrum Warrior

FSW je realno časovna strategija, ki se pretvarja, da je prvoosebna akcijska igra. Z dvema skupinama marincev "nevtralizirajte" nezaželeni element iz države tretjega sveta.
Ne prezrite Njenega izvora – bila je orodje za trening vojakov ZDA.

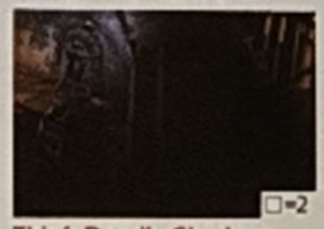


Tiger Woods 2005

Najboljša simulacija udrihanja s palico na PC-ju dvigne tempo, doda možnost izdelave lastnih igrišč in polno malho zvezdnikov, proti katerim igrate.
Ne prezrite Tigra s palico na vrhuncu kariere.

Warhammer 40K: Dawn of War

Nadzorujte svojo najljubšo raso iz vesolja *Warhammer 40.000* v tej hitri in neverjetno krvavi strategiji. Odličen izgled bojev.
Ne prezrite Pošasti, ki vašega poveljnika trga na dvoje.



Thief: Deadly Shadows

Klasika, predelana za moderne čase, z mestom za raziskovanje, tujci za žeparjenje in hudo nevarnostjo, ki bo požrla svet.
Ne prezrite Zasledovanja umorjenega otroka na stopnji Cradle. Prava grozljivka

Evil Genius

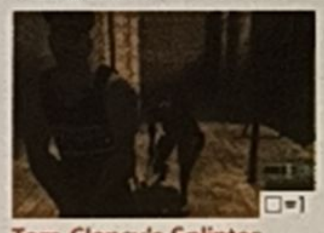
S korakanjem po sledeh *Austina Powersa* in *No-One Lives Forever* prevzemite nadzor nad zlobneži, temno bazo in svetom. Vražje premetena simulacija.
Ne prezrite Preizkušanja novih pasti na zehajočih podanikih.

Richard Burns Rally

Ubogi šoferji bodo poleg te, verjetno najkompleksnejše dirkalne igre vseh časov, pljuvali žveplo. Zaradi realističnih izboklin boste večino časa zunaj proge.
Ne prezrite Uspešnega zaključka dirke. Že to je uspeh.

TOCA Race Driver 2

To je vaša priložnost, da razbijete nekaj dragih avtomobilov, zmagujete na dirkah in zaslužite nekaj denarja. Kdo bi si sploh lahko želel še več?
Ne prezrite Drvenja po progi, ki jo je ravnokar spral dež.



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sam Fisher, mojster prikrivanja, se vrača na vaše zaslone s še več plazenja ter odličnim in unikatnim načinom za več igralcev.
Ne prezrite Odličnega in svojevrstnega načina za več igralcev.

Unreal Tournament 2004

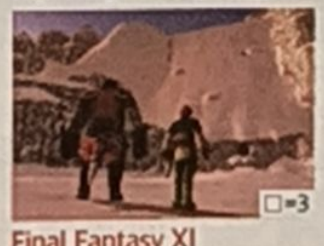
Več zemljevidov, večji način za enega igralca, dodatek slastnih vozil in protitankovskega orožja, naredijo ta naslov za enega pomembnejših v svoji zvrsti.
Ne prezrite Rezultatov tekmovanja Make Something Unreal.

Etherlords 2

Vam je všeč serija *Magic: The Gathering*? Potem boste oboževali *Etherlords 2*, ki je pravzaprav igra Magic s prelepim vmesnikom. Bolj naleziiva od droge.
Ne prezrite Odsotnosti potrebe za kupovanjem novih kart.

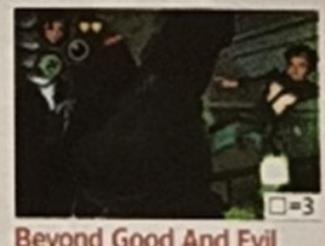
Deus Ex: Invisible War

FPS/RPG naslov poln spletk, postavljen v bližnjo prihodnost, kjer se v vlogi pripadnika posebne enote zoperstavite nevarnostim globalnega terorizma.
Ne prezrite Znanstvenikov, skritih v stropu vaše spalnice.



Final Fantasy XI

Sladka serija RPG, polna magije in odštekanih likov, postane eden vodilnih naslovov MMORPG v 2004. Postanite glavni v zanimivem svetu Vana'diel.
Ne prezrite Možnosti, da igrate proti lastnikom konzole PlayStation 2.



Beyond Good And Evil

Že od *Little Big Adventure* nismo na PC-jih uzrli česa tako zabavnega in izvirnega. Kot novinarka zbirate dokaze o zaroti nezemljanov.
Ne prezrite Fantastičnega sistema fotografiranja.

JParanoia

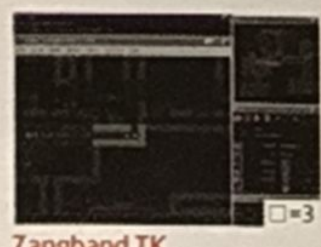
Prijatelj računalnik vam želi samo pomagati, vendar sovraži izdajalce in mutante. Vsakdo je ali izdajalec ali mutant. Nirvana za zaljubljence v zvrst RPG.
Ne prezrite Streljanja na kolega, še preden se ta zave realnosti.

Live for Speed

Najbolj prvinska simulacija dirkanja na našem planetu, ki jo lahko najdete samo na spletu, za noro nizko ceno. Ima odličen večigralski način, ki ga je treba poskusiti.
Ne prezrite Nekaterih naravnost norih prog.

Kingdom of Loathing

Brezplačna igra zvrsti MMORPG, katere videz še najbolj spominja na otroško sliko, med sovražnike pa spada tudi Deep Fat Friar. Odštekano do konca
Ne prezrite Izdelovanja kože iz sira in antisira.



Zangband.TK

Evolucijski naslov RPG, ki je med širjenjem pogoltnil vse kliŠeje zvrsti in pravzaprav tudi vsa mitološka bitja.
Ne prezrite Junaka vampirja, ki ga v kupček prahu spremeni sončni žarek.

KOLIKO TOČK STE DOSEGLI?

Vsaka igra se točkuje glede na to, kako nori morate biti na igre, da bi jo igrali. Igre kot je *Half-Life 2*, so znane vsem, zato dobite zanjo zgolj eno točko. Dve točki dobite za manj znane naslove, tri pa za igre, ki so tako čudne, da bi njihove igralce lahko prešteli na prste mizarjeve roke.

0–20

Niste ravno zagrizen ljubitelj iger, kaj? Vrečka čipsa je bolj nora na igre od vas...

21–40

Spoštovanja vredno bitje z zdravim odnosom do iger. Zavidamo vam.

41–60

Tu in tam celo vidite nekaj sonca, vendar se vam laže kmalu spremenijo v prah.

61–80

Ste dovolj nori, da bi se vas branili celo v psihiatrični ustanovi. Čestitamo.

81–100

Prestopili ste meje norosti in stopili na višji, nadrealistični plato. Ste l33t.

FOTOGRAFIJE

PCF odpira okno v spreminjajoči se svet digitalne fotografije.

Po našem mnenju so bili decembrski prazniki vzrok vrhunca prodaje digitalnih fotoaparatov. Do januarja bo skoraj vsakdo lastnik enega in, razen v primeru, da ste bili eni prvih digitalnih fotografov v vašem okolišu in danes še vedno fotografirate s pet let starim kompaktnim fotoaparatom z ločljivostjo 1MP, verjetno zdaj nimate nobene potrebe po ponovni nadgradnji.

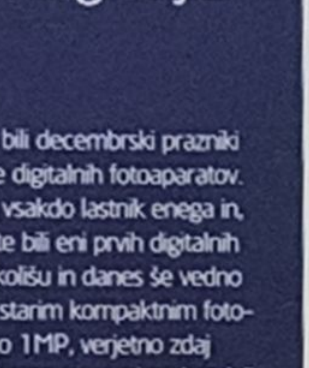
Ne glede na to, ali ste pripravljeni narediti odločilni korak, ste začetnik v digitalnem svetu ali pa prvovrstni strokovnjak v digitalni fotografiji, vam prinašamo najbolj vroče novice.

SHARPOV 8MP 1/1.8-PALČNI SENZOR

Megapiksli so še vedno pomembni trgovcem in potrošnikom, kar pomeni, da povpraševanja po Sharpovem najnovejšem senzorju CCD s strani proizvajalcev fotoaparatov ne bo manjkalo. Japonskemu gigantu je uspelo na 1/1,8-palčni čip stlačiti osem milijonov senzorjev CCD: takšno velikost čipa običajno najdemo pri fotoaparatih nižjega cenovnega razreda ali ultra-kompaktnih fotoaparatih. Po našem mnenju je to verjetno nekoliko preveč: razmerje med ločljivostjo in šumom na sliki bo verjetno precej ubogo.

ACDSEE 7

Izšli sta popolnoma novi različici programov *ACDSee* in *Canvas* – relativno priljubljenega orodja za slike, ki je zmogljiv tekmec programom, kot sta *Photoshop* in *Paint Shop Pro*. Čeprav ni tako vsestranski kot drugi paketi za urejanje slik, pa vključuje podporo za format RAW in veliko izbiro orodij.

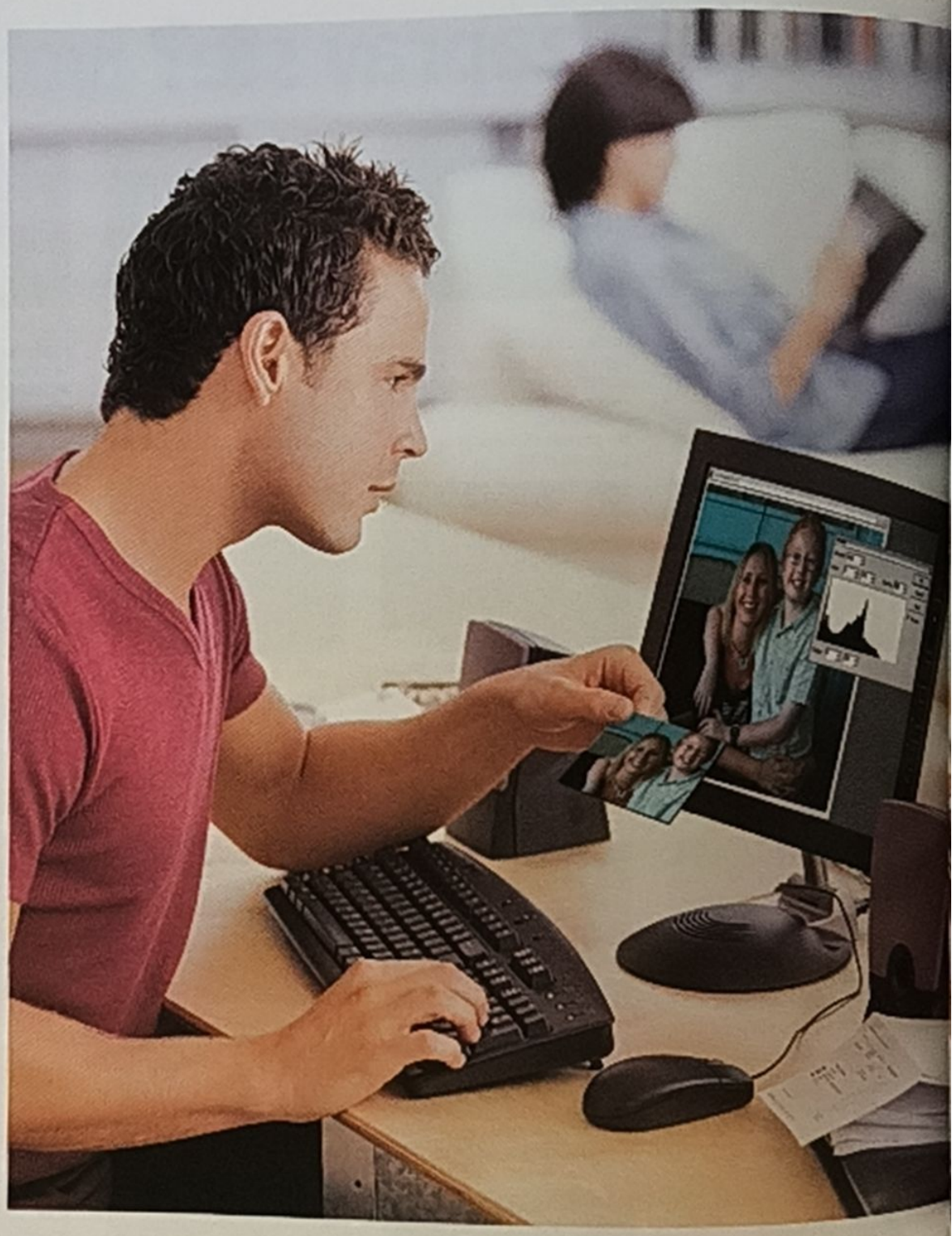


IPOD PHOTO

Končno: iPod z barvnim zaslonom, ki je sposoben prikazovati tudi slike. Vendar pa se še zmeraj opira na *iTunes* za prenos slik, ima zanič zaslon in bi prav lahko predstavljal Applovo prvo prenosno polomijo po Newtonu.

Vaš glas www.pcformatslo.net/forum

Delavnica



Začinite svoje fotografije

PCF strokovnjaki za urejanje slik razkrijejo skrivnosti nekaterih preprostih, a zmogljivih tehnik...

V tem vodiču si bomo ogledali program *PhotoPlus* podjetja Serif, zmogljiv urejevalnik slik, podoben *Photoshopu*. Če ste kdaj uporabljali kak tak program, vam *PhotoPlusov* vmesnik ne bo povzročal nobenih težav, čeprav vas bodo morda presenetile nekatere vključene možnosti.

Vanj je na primer vključen brskalnik po slikah, s katerim postane organizacija fotografij povsem enostavna. Učinki, ki jih nanesete s čopičem, omogočajo izkrivljanje in raztegovanje slik, s čimer lahko ustvarite bizarne parodije ali povsem koristne učinke. Na voljo je celo čopič **Unwarp**. **Picture Brushes** omogočajo, da nanašate večje količine podob, kot so padajoče liste ali planeti.

Seveda boste imeli na razpolago tudi veliko izbiro

"V *PhotoPlus* boste imeli na razpolago veliko izbiro uporabnih orodij za retuširanje"

uporabnih orodij za retuširanje, ki jih lahko uporabite na svojih digitalnih fotografijah, skupaj s plastmi, maskiranjem, samodejnim izbiranjem, razveljavitvijo in še veliko več.

MANEVRI V OZADJU

Eden najbolj pogostih načinov, na katere lahko poživite fotografijo, je ta, da nadomestite ozadje, ki obkroža osrednji objekt. Obstaja veliko načinov, na katere se lahko tega lotite, odvisni pa so od predmeta na sliki: večina vključuje izbiro predela, ki ga nato izrežete.

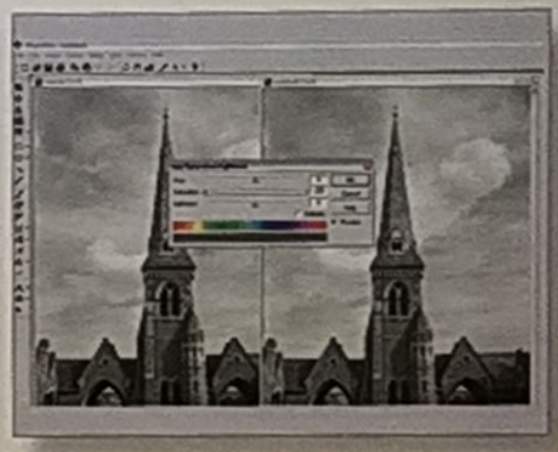
PhotoPlus dejansko vključuje zelo priročno orodje, imenovano **Extract**, ki je namenjeno izključno temu opravilu. Enostavno grobo naznačite robove področja, ki ga želite izrezati, orodje pa bo vse ostalo opravilo namesto vas. Odlično se obnese pri "enostavnih" predmetih, kot je oseba pred ozadjem jasnega neba, z dobro definiranimi robovi, vendar pa so ozadja pogosto bolj zapletena.

Na teh straneh smo vam v vodiču po korakih prikazali še en precej neboleč način, s katerim lahko

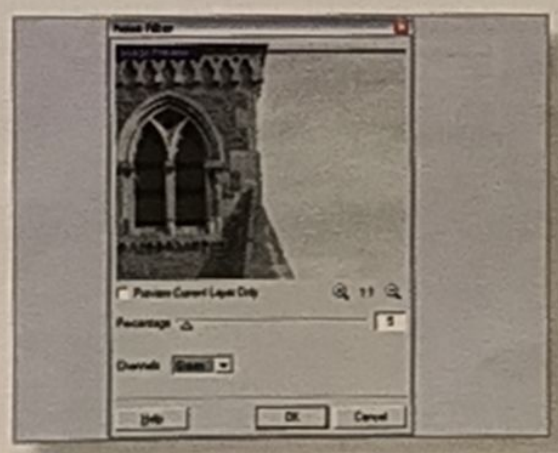
Staro je novo

In sepija je nov odtenek črne... retro videz je spet v modi.

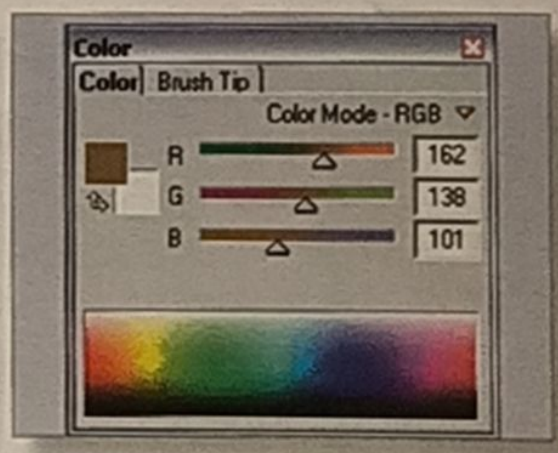
1 Retuširanje starih fotografij se splača, toda kaj ko bi poskusili tudi obratno in postarali novo fotografijo? Za ta postopek je na voljo nekaj enostavnih tehnik – preizkusili pa jih bomo na tej fotografiji cerkve.



2 Najprej → se znebite barve. Uporabite **Image → Adjust → Grayscale** ali pa **Image → Adjust → Hue/Saturation Lightness**... in premaknite drsnik za zasičenost (saturation) na -255. Rezultati se komaj opazno razlikujejo. Izberite tistega, ki vam glede na sliko bolj ugaja.



3 Dodajte nekaj šuma in zrnate strukture, da dobite podobno kakovost slike, kot je na tradicionalnih filmih. Za to uporabite **Image → Noise → Add** (nizek odstotek). Prav tako poskušajte nanesti šum na enobarvni kanal – rdeč, zelen ali moder – za bolj prefinjen videz, kar je spet odvisno od same slike.



4 Nato dodajte videz sepije. Za to bomo potrebovali novo plast, zato jo ustvarite v **Layer Managerju**. Skrijte plast Background (slika) s klikom na ikono očesa zraven nje. V jezičku **Colour** izberite primeren odtenek: RGB 162, 138 in 101 je dobra izbira za začetek.

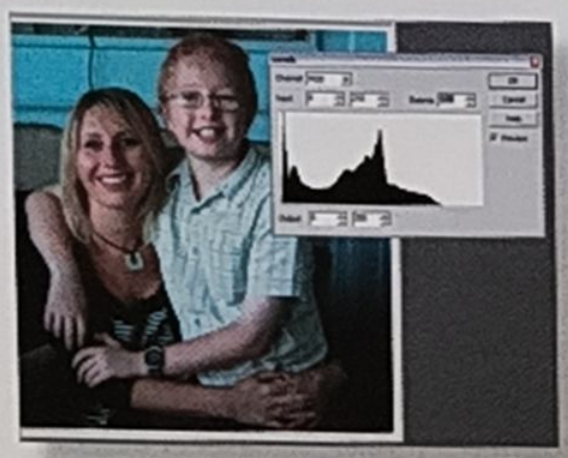
5 Ko je nova plast izbrana, izberite orodje **Flood Fill** iz leve orodne vrstice in izpolnite celotno plast. V spustnem meniju **Layer Managerja**, kjer je trenutno nastavljena vrednost "Normal", izberite **Colour** in ponovno prikažite sliko ozadja. Barvni način premeša obe plasti, kot smo si zamislili.

6 Pri brezplačni različici programa pa lahko poskusite spremeniti prosojnost sepijske plasti z uporabo drsnika v **Layer Managerju**, da dobite podobne učinke ali da rahlo zabrišete izvirno sliko (seveda preden dodate šum, saj bo v nasprotnem primeru slika zopet izglajena).

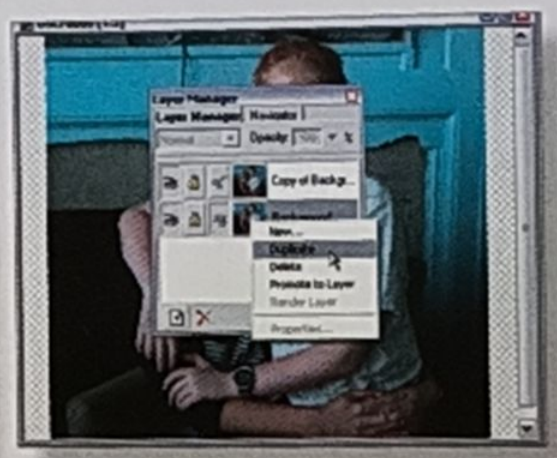
Za dodatne nasvete obrnite stran...

Naravna izbira

Ko orodje **Extract** ne deluje, poskusite tole...



1 Najprej bomo uporabili ukaz **Image → Adjust → Levels**..., s katerim bomo osvetlili zadeve, saj je bolj vsestranski kot standardne kontrole. Zmanjšajte domet vnosa z 0–255 na 0–210, da osvetlite fotografijo in poudarite pomembne dele slike.

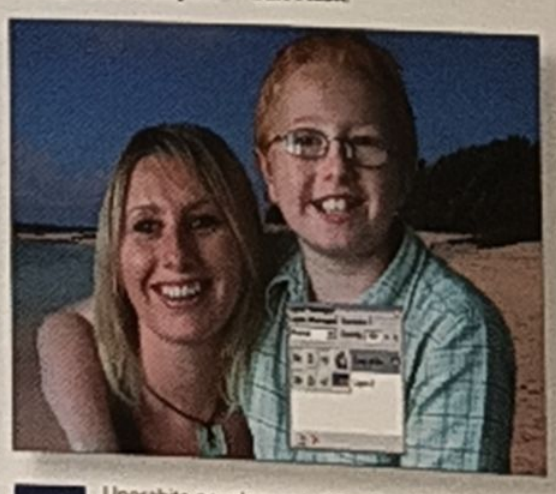


2 Radi bi ustvarili izbirno masko za osebi. Maske delujejo le na plasteh in ker naša slika nima nobene, bomo morali plast ustvariti sami. V **Layer Managerju** z desnim gumbom miške kliknite **Background** in izberite **Duplicate**. V starejši različici se bo potrebno odpraviti na **Layers → Duplicate**.

3 Prepričajte se, da je nova plast izbrana v **Layer Managerju**, nato pa v levi orodni vrstici iz **Standard Selection Tools** izberite orodje **Magnetic**. Enkrat kliknite blizu obrisa oseb in v grobem sledite njunim obrisom. Pri *PhotoPlus 5.5* boste morali postopek obrisovanja izvesti "na roko".

4 Ko ste zaključili z grobim obrisom, izberite **Layers → Add Mask→ Reveal Selection**. Tako spremenite izbiro v masko: bela področja dovoljujejo prikaz slike, črna pa jih zamaskirajo. Izberite **Layers → View Mask**, da vidite masko, nato pa jo izklopite in namesto tega izberite **Layers → Edit Mask**.

5 V **Layer Managerju** izklopite privzeto plast ozadja s klikom na ikono očesa zraven nje, tako da je prikazana samo nova plast. Z uporabo orodja **Paintbrush** lahko sedaj uredite masko, dodate nova področja ali izbrišete nepotrebne dele.



6 Uporabite popolnoma bel čopič, da na sliko "vrišete" nova področja, črnega pa za odstranjevanje delov slike. Uporabite **View Mask**, da si ogledate sliko. Ko ste pripravljeni, uporabite **Layers → Merge Mask**, da za stalno uveljavite spremembe, nato pa prilepite novo sliko kot plast za vaše ozadje. Enostavno!

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

dosežete enak rezultat, ne glede na to, kako zapleteno je ozadje, in sicer z uporabo orodja Magnetic Selection in izredno priročnega koncepta mask.

STARI ČASI

Ena najbolj priljubljenih uporab urejevalnikov slik je obnovitev starih fotografij, ki so poškodovane ali razbarvane. *PhotoPlus* vsebuje vsa orodja, ki jih boste potrebovali za rešitev takih fotografij, tehnike, ki jih ta postopek vključuje, pa so precej zapletene, pa tudi njihova razlaga presega okvire prostora, ki ga imamo na razpolago.

V našem prvem vodiču boste izvedeli, kako poteka obratni postopek: začeli boste z novo fotografijo in jo "postarali". Dejansko si lahko omislite kar nekaj komercialnih vtičnikov, ki omogočajo natanko to, vendar pa lahko z nekaj znanja prihranite lep kupček denarja in se postopka lotite kar sami.

PhotoPlus pa ni le zmogljiv urejevalnik fotografij – vsebuje tudi vrsto orodij za risanje, skupaj s številnimi možnostmi za izvoz grafične datoteke na internet (na primer kot animirani GIF). S pomočjo orodij za rezanje pa postane enostavno tudi ustvarjanje grafičnega menija.

S spletne strani **www.freeserifsoftware.com** lahko snamete popolnoma brezplačno kopijo programa PagePlus 5.5, ki jo boste lahko uporabljali brez kakršnihkoli časovnih ali drugih omejitev. Za naprednejše funkcije programa, ki so predstavljene v drugem projektu tega vodiča, pa boste potrebovali novejšo različico *PagePlus*. Pokukajte v okvirček nekaj centimetrov niže in preberite, kako lahko dobite v roke zadnjo različico programa. PCF

Nadgradnja

Vam je več *PhotoPlus 5.5*? Želite še več? Za slabih 100 dolarjev oziroma 18.000 SIT lahko dobite zadnjo različico, kar je za tovrsten program zelo ugodna cena. Ne pozabite, da boste za profesionalno orodje, kakršen je *Photoshop*, odšteli več kot 200 tisoč tolarjev.

Vgradite v ohišje prikazovalnik LCD

Jože Kumberger vam porine v roke spajkalnik, klešče in izvijač, in vam pokaže, kaj z njimi početi.

Vaš računalnik trpi. Ves ta čas, ko je z vami, bi vam rad povedal cel kup stvari, vi pa tega ne veste, nočete vedeti ali pa veste, pa mu do zdaj niste dali priložnosti. Verjamemo da bo tega zdaj končno konec. Prinašamo vam namreč rešitev, ki se imenuje prikazovalnik LCD.

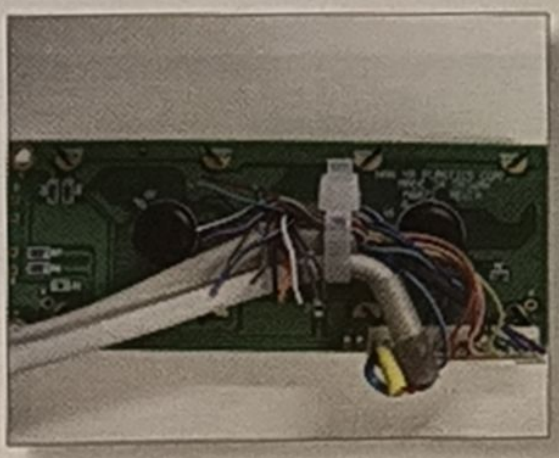
Odslej se bosta z vašim računalnikom dosti bolje razumela. Vedeli boste, da vam med spopadom s pošastmi iz *Dooma* ne nagaja iz lastne muhavosti, ker vam bo na prikazovalniku povedal da je procesor 100-odstotno obremenjen ali pa da ni na voljo nič več pomnilnika in da je to vse, kar njegova uboga duša zmore. Povedal vam bo tudi, koliko je še prostora na disku za nočna snemanja datotek s spleta, da ne bo sredi filma zmanjkalo prostora. Posebej pa se bo izkazal pri *Winampu* – zvesto bo prikazal ime izvajalca, naslov skladbe, koliko časa je še do konca, koliko je skladba dolga... Če boste hoteli, pa vam bo povedal tudi, kako lepo izgledate in podobno. Vsak dan. Nemogoče? Ne. Pretežko? Niti pomotoma.

Ideja je preprosta. Za naš projekt bomo potrebovali paralelni kabel za tiskalnik, kabel USB, prikazovalnik in *PCFormat*. Pa malenkost programske opreme, ki jo boste našli na disku. Od orodij vam bo prišel prav spajkalnik, kakšne ščipalke in pa merilnik upora. Fino je tudi, da znate spajkati. Če ne, ne pobegnite prehitro – rešitev se skriva v okvirju malce južno od te povedi.

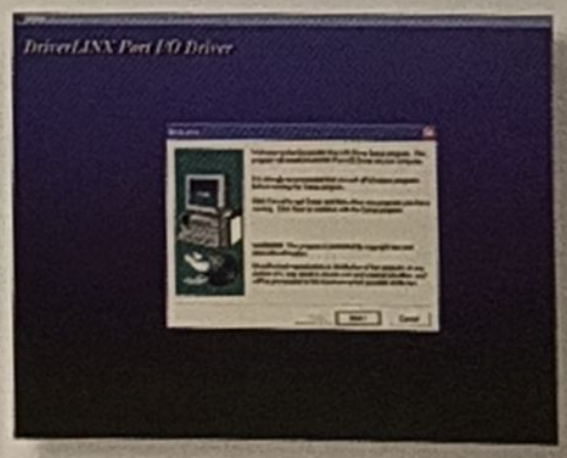
Najprej bo treba nabaviti sam prikazovalnik LCD. Da stvar ne bo pretežka, vam za začetek priporočamo prikazovalnik velikosti 2 x 16 znakov. Podroben opis najdete na Hantronixovi spletni strani (**www.hantronix.com/2_2.html**). **PCF**

1 Najprej bomo razrezali kable. Prikazovalnik bomo imeli na mizi poleg računalnika (da ga vsi vidijo) zato je pomembno le, da kabla (USB in paralelnega) odščipnemo na pravo dolžino – merimo seveda tista dela kabla, ki bosta priključena na računalnik. Pazljivo odstranite del izolacije na kablih in pri tem pazite, da ne poškodujete žičk ali svojih prstov.

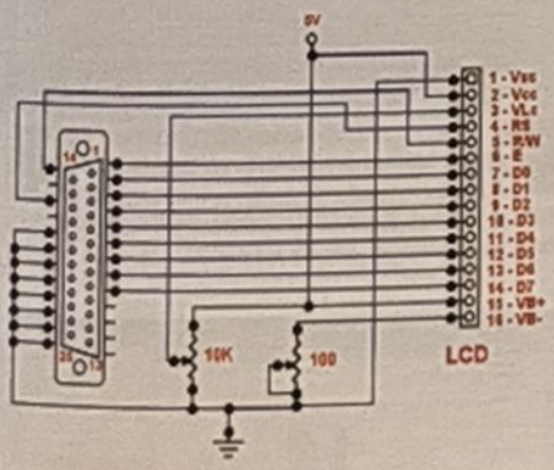
2 Z merilnikom upora ugotovite, katere žičke na paralelnem kablu potrebujete. Znotraj priključka boste opazili drobne številke, s katerimi so označene nožice. Priključite merilnik upora na nožico 1 in na koncu kabla iščite žičko, na kateri bo merilnik pokazal 0 ohmov. Zapišite si številko nožice in barvo žice na drugi strani. In tako za vse nožice, ki jih potrebujete.

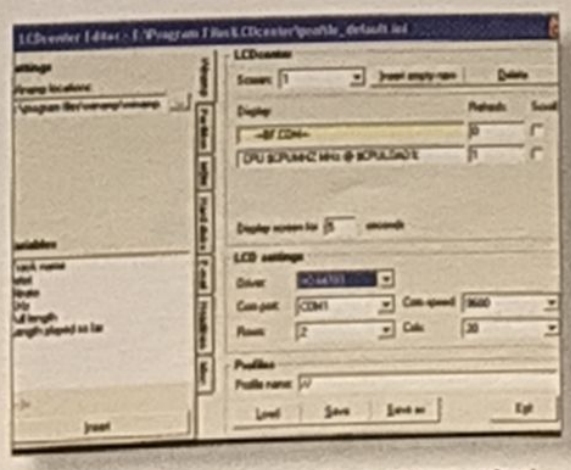


3 Po shemi s spajkalnikom pazljivo priključite paralelna vrata s prikazovalnikom. Ko ste to naredili, odstranite še del izolacije na kablu USB, ki ga bomo uporabili za napajanje. Napajalni žički sta črna in rdeča, napetost na njih pa je 5V. Povežite napajanje na odgovarjajoče nožice prikazovalnika po shemi. No, pa je najtežji del za nami.

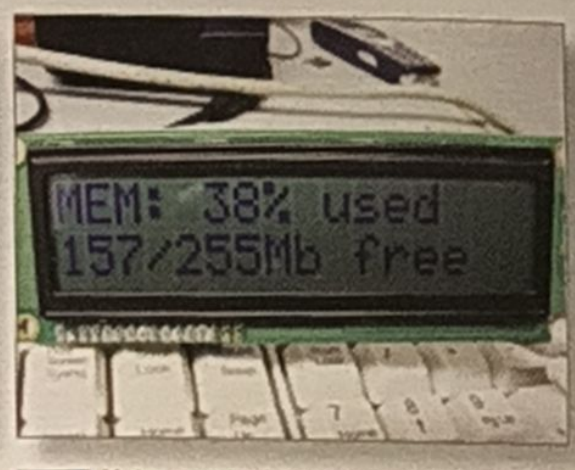


4 Zdaj pa pride na vrsto nameščanje programske opreme. Najprej namestite programček *port95NT*, ki bo tiskalniška vrata priredil za uporabo s prikazovalnikom LCD. Opozorilo: Tiskalnik na vratih LPT po tem več ne bo delal, kar pa za večino ni problem, ker za tiskalnik uporabljamo vrata USB.





5 Naslednji korak je nameščanje samega urejevalnika za LCD, v tem primeru *LCDcenter 2.0*. Po namestitvi zaženite **Configuration** in v okvirčku **LCD settings** poskrbite za naslednje nastavitve: **driver: HD44780**; **port: COM1**; **rows: 2**; **cols: 16**. Na levi strani imate na voljo pravo poplavo nastavitev prikaza. Pozabavajte se z njimi.



6 V okenca urejevalnika lahko z nekaj kliki spravite vse podatke ki jih najdete na levi strani, lahko pa vpišete tudi čisto svoj tekst Program je preprost za uporabo, dokler ne obvladate vseh nastavitev, ki so na voljo, pa vam priporočamo, da naložite privzeti profil (**Profile → Load → profile_default.ini**) in spremembe vnašata postopoma, ko se boste bolje spoznali s

Pomoč

Naj potolažimo vse tiste, ki bi jim spajkanje povzročalo težave - obrnite se na našega strokovnjaka na e-poštni naslov LCDcenter@email.si. Pri njem boste dobili vse, kar bi utegnili potrebovati: zgolj nasvet, najbolj leni ali nerodni pa lahko dobite tudi že pripravljene prikazovalnike LCD.

Delavnica

Sledite družinskemu deblu z *Legacy 5*

Ali lahko z brskanjem po internetu najdete svoje sorodnike? Pokazali vam bomo, kako enostavno je tako raziskavo razširiti na cel svet

Vzemite enega najboljših programov za sestavljanje družinske zgodovine, iz njega poberite nekaj najnaprednejših funkcij, pa dobite *Legacy 5 SE*, ki ga boste našli na disku. Program je celoten in nima nobenih časovnih omejitev ali omejitev glede na število ljudi v družinskem deblu – program ponuja v bistvu vse možnosti, ki jih boste kdaj potrebovali.

Program ima že ustvarjeno vzročno sorodstvo, kar pomeni, da lahko raziskujete vse možnosti, še preden karkoli vnesete. Odpre se v pogledu **Family View**, v katerem so prikazane tri generacije – par v sredini, starši na vrhu in otroci spodaj. S klikom na centralni par se odpre okno z njunimi osebnimi podatki, če kliknete na starše ali otroke, pa se ti premaknejo v srednjo vrstico. Če na katerokoli osebo kliknete z desnim gumbom miške, se bodo odprle vse možnosti, ki so na voljo, na primer dodajanje slik, zaznamkov ali seznam otrok.

> **"Legacy je zmogljiv in intuitiven program."**

Pogled Pedigree View, kjer z dvojnim klikom izberete posameznika, je idealen za navigacijo po več generacijah. Pogleda **Descendant** in **Index** imata jezičke, indeks pa je še posebej uporaben za iskanje posameznika v veliki rodbini. Poročila in knjige ponujajo obilico možnosti za spreminjanje vsebine in videza. Diagrami pa v obeh različicah, *Standard Edition* in *Deluxe*, niso najboljši, združljive programe za ustvarjanje diagramov pa lahko snamete s spletne strani Legacy.

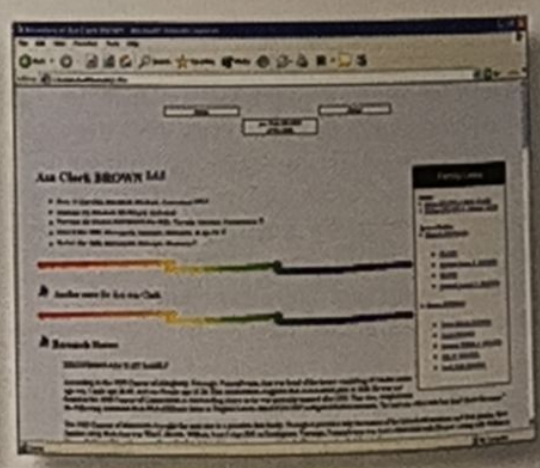
Med odkrivanjem lastnosti programa boste tudi v različici *SE* videli, da je *Legacy* zmogljiv in intuitiven program. Ustvarjanje privlačne spletne strani, ki jo lahko objavite na spletu ali pošljete prijateljem na CD-ju, pa ne zahteva skoraj nikakršnega strokovnega znanja, kot boste odkrili v tem vodiču. **PCF**

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA

Zasejte seme

Možnosti, ki jih boste uporabili pri sestavljanju prvega družinskega debla

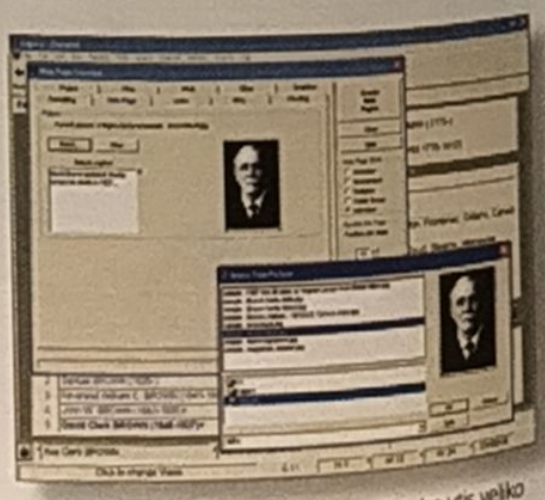
1 Odprite **Family File** File in izberite mapo Legacy na disku C:. V tej mapi odprite mapo Data in izberite datoteko Sample. S klikom na meni **Create Web Pages** on the Internet se bo odprlo okno, v katerem lahko izberete možnosti za vašo spletno stran.



2 Oglejmo si torej, kakšna stran se ustvari s privzetimi nastavitvami. Kliknite na **Create Web Pages** v desnem delu okna, ko je proces končan, pa si rezultat oglejte v spletnem brskalniku. Malce razišćite stran, da boste videli, kaj vse je na voljo.

Nadgradnja

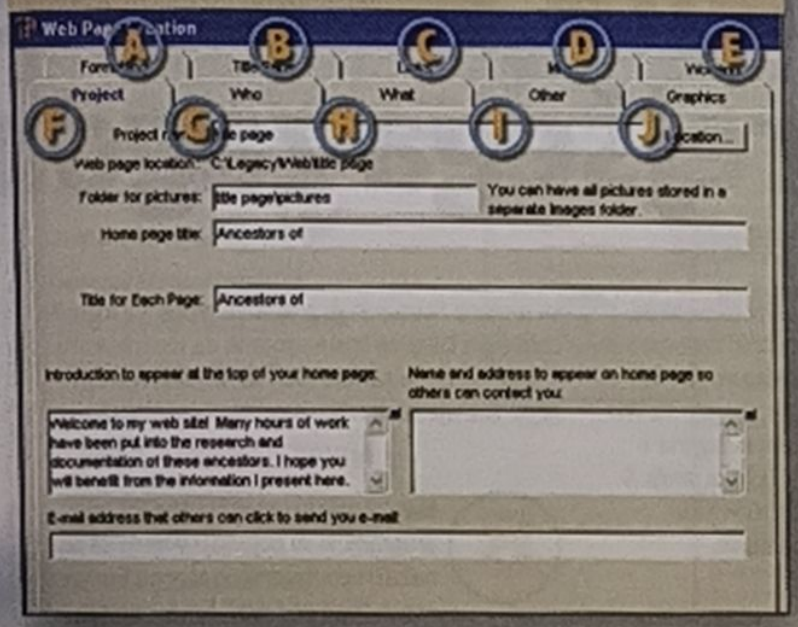
Če si želite še več možnosti, nadgradite Legacy na različico Deluxe. Ta ponuja nov pogled Chronology View, uporabniško definirana iskanja po internetu, napredne zaznamke, poročila o dogodkih in še več. Celoten seznam dodatnih možnosti boste našli na www.legacyfamilytree.com



6 Če na naslovno stran dodate sliko, bo vtis veliko boljši. Odprite jeziček **Title Page**, kliknite na **Select** in v novem oknu poiščite mapo z želenimi slikami. S seznama izberite sliko in vnesite komentar v okvir pod gumbi.

Sledite družinskemu deblu z *Legacy 5*

UP CLOSE LEGACY 5



A **FORMATTING** Določni način prikazovanja informacij.

B **TITLE PAGE** Na otvoritveno stran dodajte sliko, da bo privlačnejša. Modri kvadratek poleg okna za komentar odpre urejevalnik besedila.

C **LINKS** Če boste dodali gumb Home na vašo domačo stran, bo klik nanj obiskovalce popeljal na otvoritveno stran.

D **MISC** Izberite ključne besede, ki se ne bodo prikazale, jih bodo pa spletni iskalniki uporabljali za iskanje vaše strani.

E **WORDING** To so fraze, ki se uporabljajo za povezovanje dejstev v tekoče besedilo.

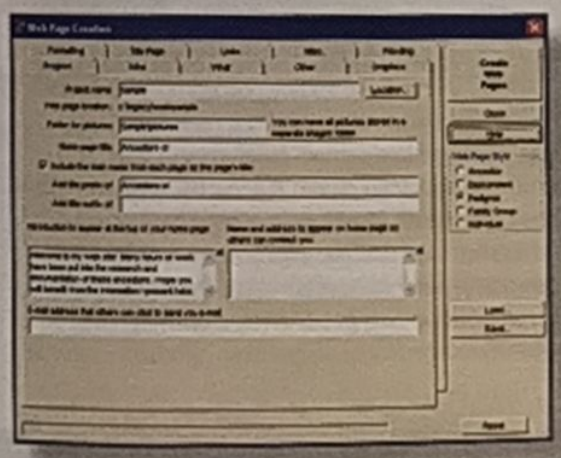
F **PROJECT** Poimenujte svoj projekt in z gumbom **Location** izberite mesto, kamor naj se shrani.

G **WHO** Izberite izhodiščno osebo za vašo spletno stran. Ta informacija je privzeto nastavljena na označeno osebo v *View*, spremenite pa jo lahko z gumbom Change.

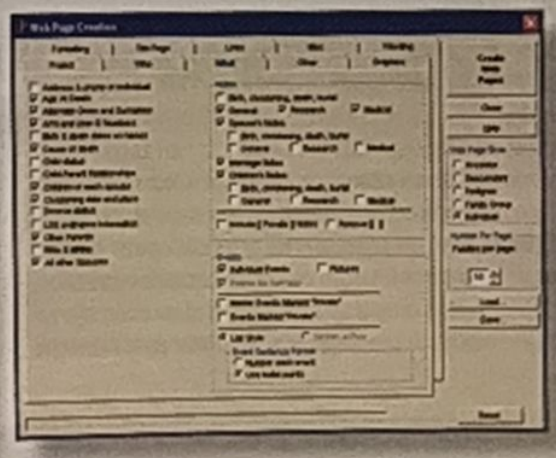
H **WHAT** Izberite informacije, ki se bodo prikazale na spletni strani.

I **OTHER** Tukaj boste našli splošne možnosti, vključno s pomembno možnostjo skrivanja podatkov o še živečih sorodnikih.

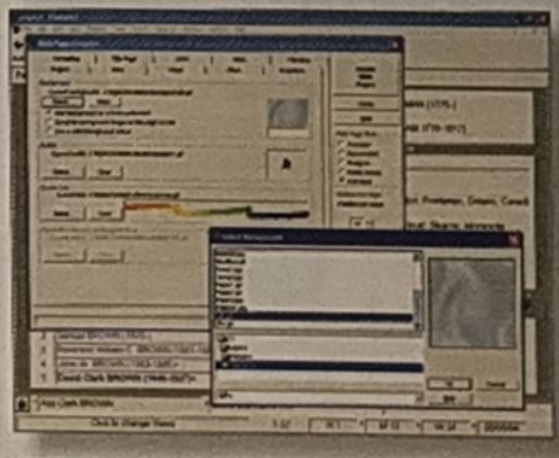
J **GRAPHICS** Poskrbite, da bodo vaše spletne strani prijetne na pogled in lahko berljive, uporabite pa lahko široko paleto barv in slogov.



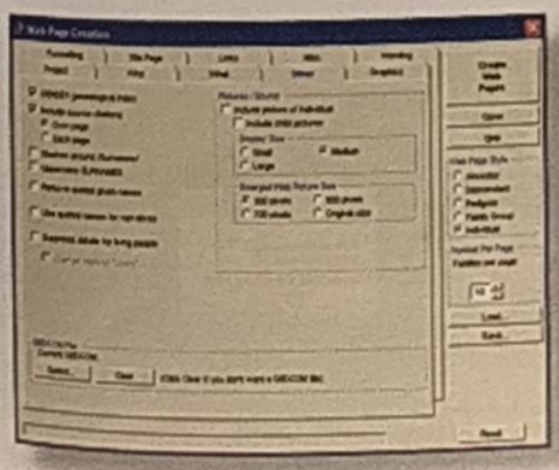
3 S seznama na desni izberite slog. Na jezičku **Project** Project vnesite ime vašega projekta, program bo pa samodejno ustvaril mapo zanj znotraj **Legacy**. Na spletno stran pa ne dajajte svojega polnega naslova – varneje bo, če objavite samo e-naslov.



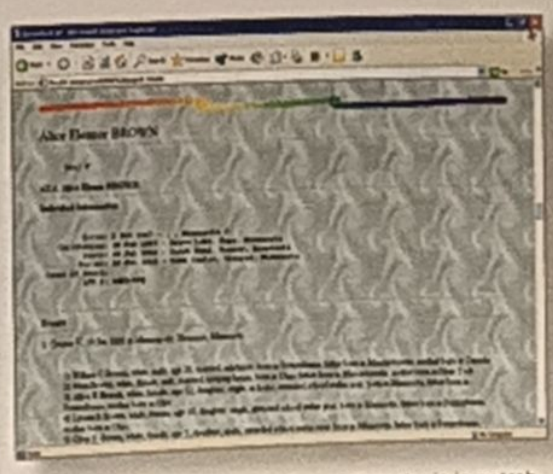
4 Na jezičku **Who** izberite izhodiščno osebo in možnosti izbranih slogov. Na jezičku **What** izberite informacije, ki jih želite prikazati, in določite, če se naj prikažejo dogodki, ki ste jih označili kot zasebne.



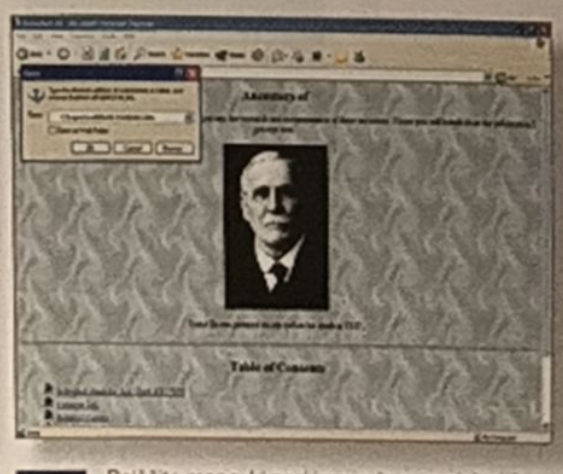
5 Na jezičku **Graphics** lahko priredite videz. Ali želite, da bo ozadje vzorčno ali enobarvno? Katere razmejitvene črte so vam najbolj všeč? Pazite, da bo stran prijetna na pogled in ne izbirajte barvnih kombinacij, zaradi katerih bi bilo besedilo neberljivo.



7 Zaradi slik in zvoka bo vaša stran veliko privlačnejša, a se bo dalj časa odpirala; uporabite možnosti na jezičku **Other,** kjer primerno zmanjšajte slike. Na istem jezičku lahko tudi skrijete podrobnosti o še živečih sorodnikih, ki jo je priporočljivo uporabiti.



8 Da bi se stran pojavila na internetu, jo je potrebno naložiti na strežnik vašega ponudnika internetnih storitev. Če nimate informacij o strežniku, se pozanimajte pri ponudniku. Za nalaganje datotek boste potrebovali odjemalec FTP.



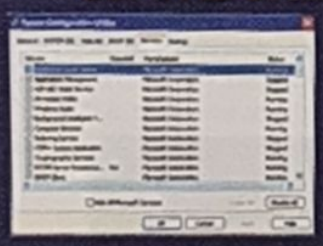
9 Poiščite mapo, ki nosi ime vašega projekta, in na strežnik naložite vse datoteke, ki so v njej, ali pa jih zapišite na CD, ki ga lahko pošljete prijatelju. Za prebiranje CD-ja kliknite v *Internet Explorerju* kliknite na meni **File** in izberite **Open,** nato pa poiščite datoteko Index, jo označite in kliknite na OK.

Pripravite Windows do hitrejšega zagona

PCF oklesti salo z Windows za hitrejši, bolj atletski zagonski čas.

Zaženite msconfig, nato pa si oglejte predmete v jezičku Services (na spodnji sliki). Vsak izmed teh procesov in orodij – nekateri med njimi so bolj uporabni kot drugi – podaljša količino časa, ki ga Win XP potrebuje za zbujanje. Prav tako pa izkoriščajo vaš pomnilnik in procesor; če jih boste onemogočili, boste ubili dve muhi na en mah.

ODPOVED STORITEV



Ne odznačite predmetov v msconfig. Zaženite konzolo Services, tako da vtipkate "services.msc" v pogovorno okno Run. Tukaj boste našli abecedno urejen seznam vseh storitev v Win XP (na sliki). V stolpcu Startup Type določite, kako in kdaj se bodo storitve v Windows zagnale.

REDEFINICIJA "AVTOMATSKEGA"

"Avtomatske" storitve so tiste, ki se zaženejo skupaj z Windows, in podaljšujejo zagonski čas. Odkrijte, katerih se lahko znebite, na www.blackviper.com/WinXP/servicecfg.htm. Tukaj boste našli tri diete: Safe, Power User in Barebones. Dobra izbira za začetek je Safe.

NOVI ZAGONSKI PROFILI

Izognite se povzročanju škode na vašem računalniku s spreminjanjem storitev v novem profilu strojne opreme. Z desnim gumbom miške kliknite ikono My Computer, nato jeziček Hardware , nato pa gumb Hardware Profiles. Ustvarite novi profil, poimenujte ga Safe Boot, in ga zaženite iz menija, ki se pojavi ob naslednjem zagonu računalnika. Prvotna nastavitev bo ostala shranjena pod privzetim profilom.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Lahko nas označite za nepotrpežljive. Ali za naivneže. Toda mi še zmeraj nismo zadovoljni s časom, ki ga PC potrebuje za zagon. Win XP predstavlja velik korak naprej v primerjavi z Win 98 in ME, pri katerih bi lahko merili proces zagona v ledenih dobah, toda tudi XP ni ravno hiter kot strela. S tem v mislih smo pri *PCF* zbrali najbolj učinkovite metode krajšanja časa, potrebnega za zagon.

"Aplikacij ne zbrišite takoj. Morda boste ugotovili, da vam dejansko odgovarja, da se naložijo med zagonom."

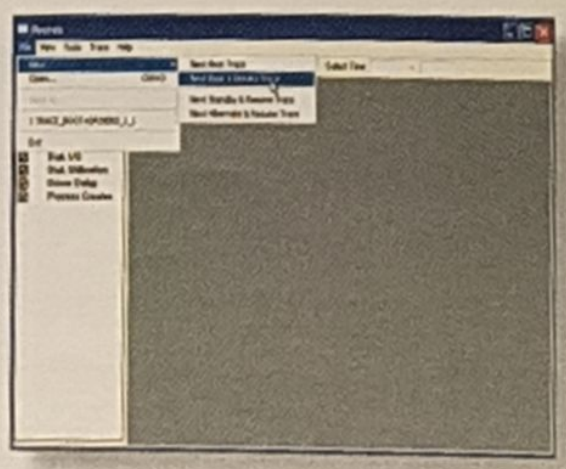
A Najbolj očitno začetno mesto je meni **Start**, še posebej mapa **Startup**, ki se nahaja pod **All Programs**. Tukaj boste našli orodje za hitri zagon *Microsoft Office* in druge programe, za katere mislite, da bodo imeli korist od hitrejšega zagona. Orodje za hitri zagon *Office* je tukaj z dobrim razlogom: aplikacijam, kot sta *Word* in *Excel*, pomaga do nekoliko hitrejšega zagona, hkrati pa ni tako sistemsko požrešen, da bi to tudi opazili. Vendar pa drugi programi, kot so orodja za nastavitve brezžičnega omrežja, orodja za zbiranje podatkov in orodja za zagon medijskih predvajalnikov, niso potrebni. Povlecite jih iz mape Startup in jih prestavite drugam v meni. Ne zbrišite jih takoj; če boste ugotovili, da vam dejansko odgovarja, da se naložijo med samim zagonom, jih lahko kasneje prestavite nazaj.

B Nato si oglejte sistemski pladenj; vsi programi, ki se pojavljajo v njem, se bodo naložili neposredno po zagonu Explorer.exe in bodo podaljšali čas, v katerem lahko sploh pričnete uporabljati vaš PC. Neželenih programov in orodij se lahko znebite tako, da nanje kliknete z desnim gumbom miške in poiščete ustrezne možnosti v posameznih menijih teh programov. Da bi odkrili vzrok morebitnih težav s sistemskim pladnjem, uporabite Microsoftov System Configuration Utility (ali na kratko **msconfig**).

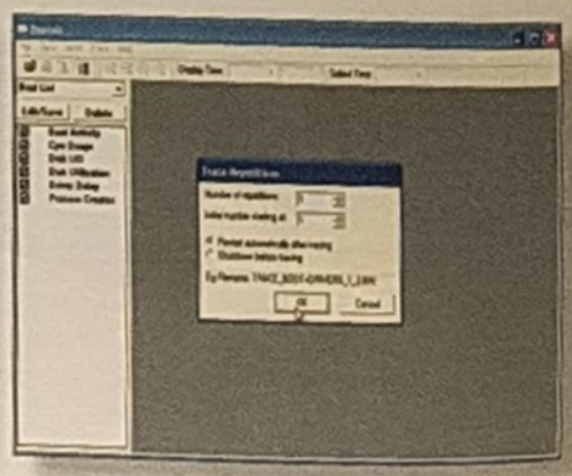
C Do msconfig dostopite tako, da vnesete njegovo ime, natančno tako, kot je napisano tukaj, v pogovorno okno **Run** v meniju **Start**. Kliknite na jeziček **Startup**, da si ogledate seznam programov in sistemskih procesov, ki zavirajo proces zagona. Nekatere med njimi boste prepoznali; **MsnMsgr** je očitno *MSN Messenger* in odvisno od vaše uporabe tega programa za takojšnje sporočanje, je lahko koristen ali ne. **Realsched** pa ne koristi ničemur, zato ga lahko varno onemogočite.

Na kavču

S pomočjo programa *Bootvis* identificirajte, kaj je narobe.

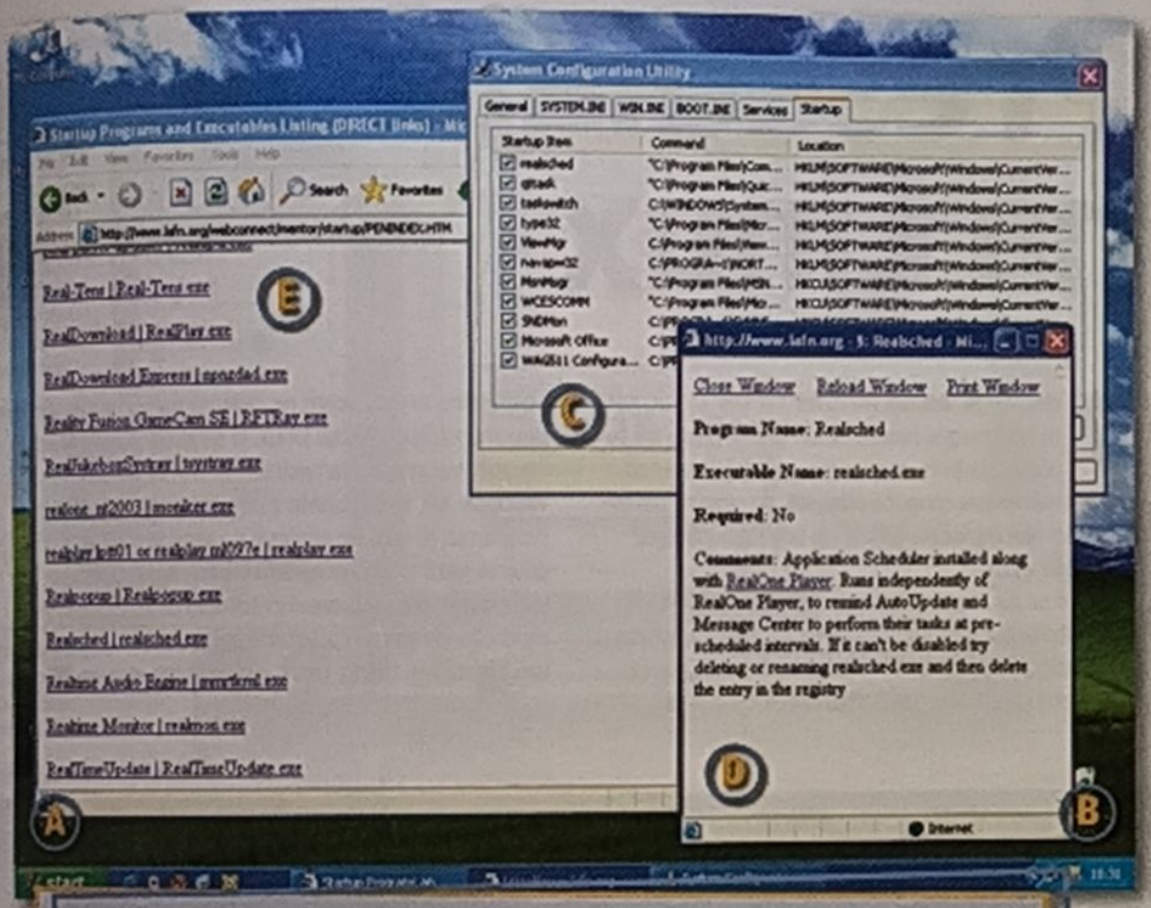


1 Naložite *Bootvis* z **www.soft32.com/download-BootVis-19687-5.html.** Zaprite vse morebitne odprte aplikacije in zaženite *Bootvis* iz All Programs v meniju **Start**. Sedaj poiščite **File→New→Next Boot→Drivers Trace.**



2 Ohranite število **Trace Repetitions** na vrednosti 1 in kliknite **OK**, da pričnete s procesom. *Bootvis* bo ponovno zagnal vaš sistem; če je potrebno, se prijavite na pozdravnem zaslonu in dovolite *Bootvisu*, da zbere potrebne podatke. Ponovno zaženite *Bootvis* in zagledali boste šest grafov.

Hitrejši zagon Windows



E Za bolj podroben prikaz predmetov, ki upočasnjujejo zagon Win XP, z interneta snemite in namestite ***Bootvis*** (**www.majorgeeks.com/download.php?det=664**). Gre za orodje, ki ga uporabljajo snovalci sistemov in strojne opreme pri Microsoftu, nadzira pa različne procese, ki sodelujejo pri zagonu Win XP. V tem vodiču vam bomo po korakih pokazali, kako uporabite ta programček.

D Za razlago tega, kaj so v bistvu predmeti, ki se pojavljajo v msconfig, se odpravite na **www.lafn.org/webconnect/mentor/startup/PENINDEX.HTM**. Tukaj je seznam programov, ki jih lahko najdete pod jezički Startup in Services v msconfig, navedeni pa so v abecednem redu.

Kliknite na ustrezne povezave, da odprete podroben prikaz predmeta in informacije, ali ga je sploh varno izbrisati/ onemogočiti, vključno z navodili. Ne pozabite, da lahko uporabite tudi iskalno orodje vašega brskalnika in v polje Startup vtipkajte predmet, ki ga iščete, če želite pospešiti zagon. **PCF**

NA DISKU

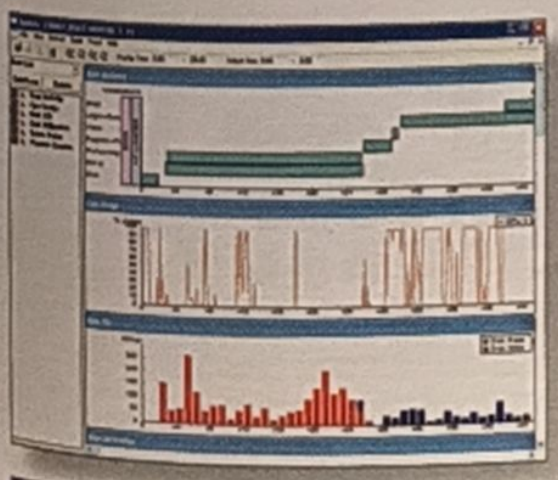
ObjectDock
Zadovoljite svojo zavist do OSX, ne da bi zato morali kupiti Maca – ta brezplačna aplikacija postavi na vaše namizje pomično vrstico, v kateri lahko približujete pogled.
www.objectdock.com

SphereXP
Popolnoma izrabite svojo grafično kartico z uporabo te aplikacije, ki spremeni vaše namizje v bizarno, vrtečo se 3D kroglo. V resnici je stvar precej podobna tistim 360-stopinjskim fotografijam **www.hamar.sk/sphere**

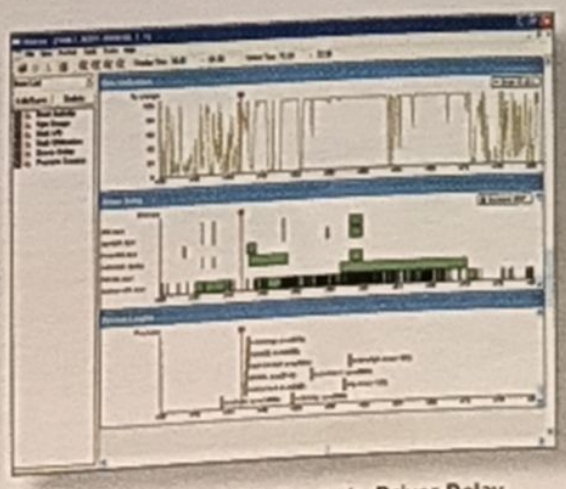
"Uporabite iskalno orodje vašega brskalnika in v polje Startup vtipkajte ime iskanega predmeta, če želite pospešiti zagon"

NASLEDNJI MESEC
VAM BOMO POKAZALI, KAKO...
LAHKO DODATE NEOBIČAJNE BARVE VAŠEMU NAMIZJU S PONOVNO OŽIVLJENIMI VIZUALNIMI TEMAMI V WINDOWS

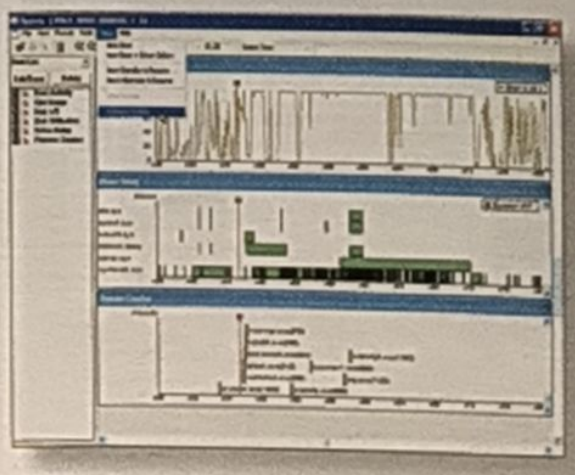
www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_storitve_dogodki_forum



3 Grafi ponazarjajo sistemske procese, ki se odvijajo med zagonom Windows; pomaknite se na desno stran, kjer boste videli rjav označevalec. Ta ponazarja točko, na kateri se je naložil Explorer.exe, s čimer se je zaključil zagon jedra in pričel zagon grafičnega vmesnika.



4 Oglejte si zadnja dva grafa, **Driver Delay** (prikazuje zagon sistemskih procesov) in **Process Created** (izvršilne datoteke, vidne v msconfig). Ta grafa sta tista, ki bosta najverjetneje prikazala, na katerih mestih se Windows obesi, in vam tako omogočata nadaljnje raziskovanje.



5 *Bootvisu* lahko ukažete, naj optimizira zagonski proces s klikom na **Trace** in **Optimize System**. Občasno naredi Win XP to samodejno, kljub temu pa je koristno optimizacijo zagnati od tod, vsakič ko namestite nov gonilnik ali kos strojne opreme.

Posijal je žarek odprtokodne svetlobe v svetu teme tiranskih operacijskih sistemov.

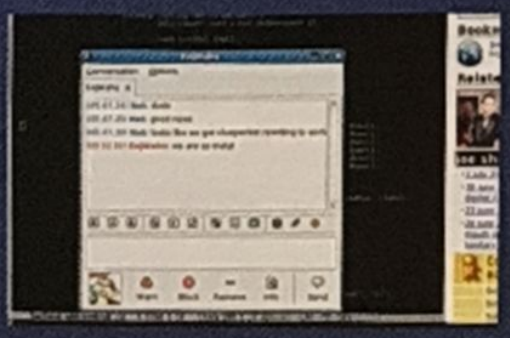
Vsak del Linuxa je sposoben delovati neodvisno od ostalih, kar zagotavlja nenehno nadgrajevanje sistema. Različica Linuxa SUSE na vaših diskih je stara nekaj mesecev, kar pomeni, da najnovejša različica zagotovo odpravlja večino hroščev in ima povečano podporo gonilnikov. Če pa uporabljate notesnik, boste zagotovo veseli izboljšane tehnologije Bluetooth in upravljanja z viri.

UČINEK LINUX

Še vedno so projekti, ki bi vas utegnili zanimati. Beagle je na primer svetlobno hiter iskalnik po sistemu in pridobiva vse več privržencev. Velika večina uporabnikov je tudi presenečena, ko izve, da se lahko skoraj vsaka ikona v Linuxu pomanjša ali poveča na katerokoli ločljivost. Seveda s pomočjo strojno pospešene prosojnosti oken.

Spet druga značilnost, ki čaka na vas, je oddaljeni namizni sistem, imenovan FreeNX. Obljublja pravo revolucijo pri dostopih do vašega računalnika z oddaljene lokacije, saj ponuja popoln grafični dostop zgolj z uporabo modema. Opa.

Ko boste namestili sistem SUSE, kliknite na gumb aplikacije, nato pa na System in naprej na YaST, ki bo na zaslon vrgel orodje za konfiguriranje. Tam se podajte na Software in Online Update ter nadgradite vaš sistem kar preko spleta. Hej, s tem boste na vaš računalnik spravili tudi gonilnike, ki se s tega ali onega pravnega razloga ne morejo nahajati ob distribucijski različici Linuxa. Med podprto strojno opremo spadajo tudi naprave Centrino WiFi in grafične kartice nVidia.



Beagle prihaja k vam! Pripravite se...

Povejte svoje pisma@pcformatslo.net

Delavnica

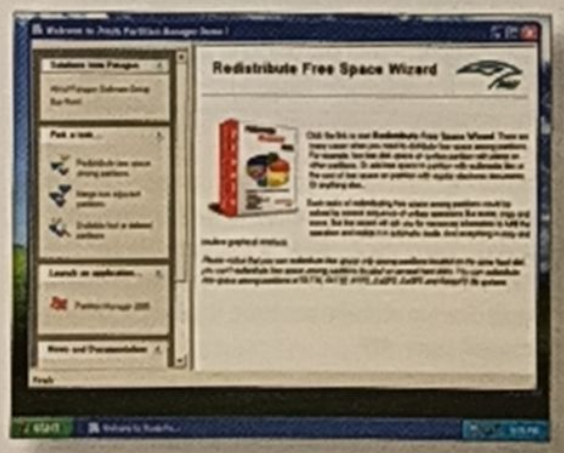
Presedlajte na Linux

Zdaj, ko je sistem Windows XP star že več kot tri leta, njegov naslednik Longhorn pa se zdi še naslednja tri (svetlobna) leta oddaljen od nas, nam boste mogoče odpustili, da smo se naveličali naših namizij. Iščete tudi vi kaj bolj razburljivega? Poizkusite Linux.

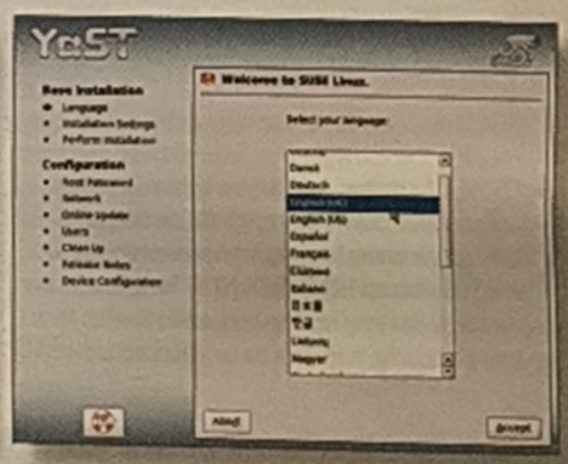
Drži se ga neutemeljeno zloveščo sloves, da je kompleksen kot sam vrag, v resnici pa ga je prav tako lahko uporabljati kot sistem Windows. Še več, je tudi precej bolj varen. No, nekaj trditi brez dokazov je nesmiselno in zato boste na disku ta mesec našli popolno različico okolja Linux, ki se je bo precej lahko navaditi, verjemite. Namesti se kar sama, ob bok Windows XP, in se ponaša z nekaj ducati uporabnega programja, ki vam bo omogočalo zapisati kakšen CD, odigrati kakšno igro in ogled TV programa. Uporabite jo lahko na kolikor računalnikih želite in če se želite rešiti modrega ekrana smrti, virusne zalege in nehati plačevati Microsoftu dnino, Linux vsekakor preizkusite. **PCF**

Dva sistema skupaj

Windows in Linux se skupaj zbudita v popolni harmoniji



1 Če si želite dvojni zagon Linux in Windows XP, uporabite sistem Windows in najprej defragmentirajte trdi disk, preden pričnete. Tako bo SUSE lahko oblikoval particijo. Če vam to ne bo uspelo, uporabite program, kot je *Partition Manager*.

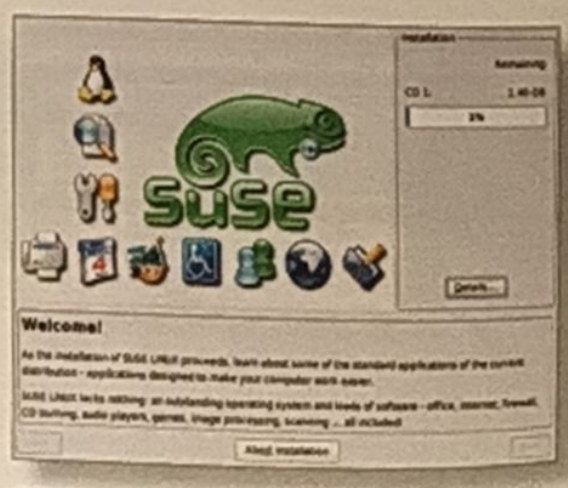


2 V predvajalnik vstavite disk SUSE in ponovno zaženite računalnik. Na zaslonu, ki se bo pojavil, izberite možnost namestitve in želen jezik. Če se disk ne bo zagnal sam, boste morali skočiti v nastavitve BIOS in nastaviti pravilno zagonsko zaporedje.

Nadgradnja

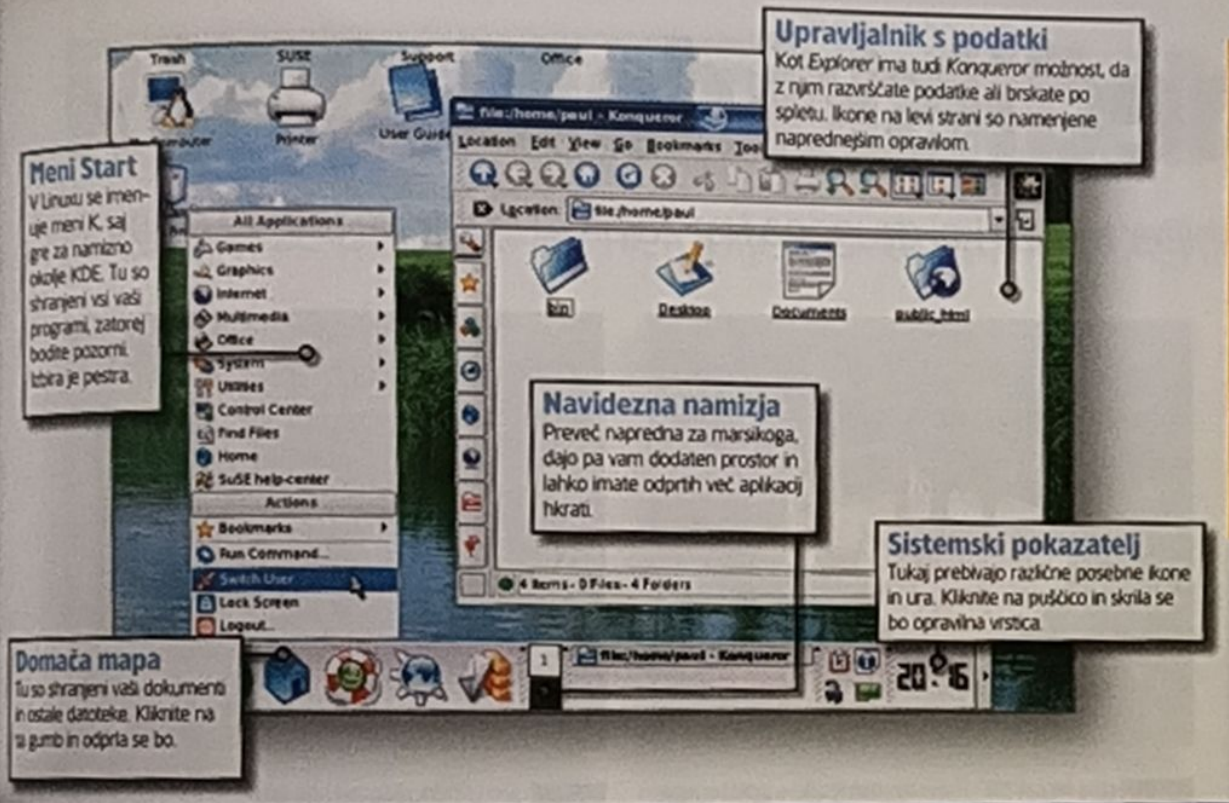
Če vas je SUSE 9.1 Personal dovolj vzburil, je nemara čas, da si ogledate tudi profesionalno različico tega sistema. Dobite jo na petih CD-jih ali dveh dvostranskih DVD-jih, najnovejši sistem SUSE pa obstaja tudi v 64-bitni različici, ki bo dodobra izprašila rit najnovejšim Athlonom 64.

www.suse.com



6 Ko ste vse nastavili, imate še zadnjo možnost, da se vrnete nazaj. Nič še ni bilo zapisano in še se lahko umaknete s klikom na **Reset**. Drugače potrdite celotno proceduro s klikom na **Next** in počakajte, da bo SUSE ustvaril particijo, formatiral prostor in se končno tudi namestil.

Presedlajte na Linux



NA DISKU

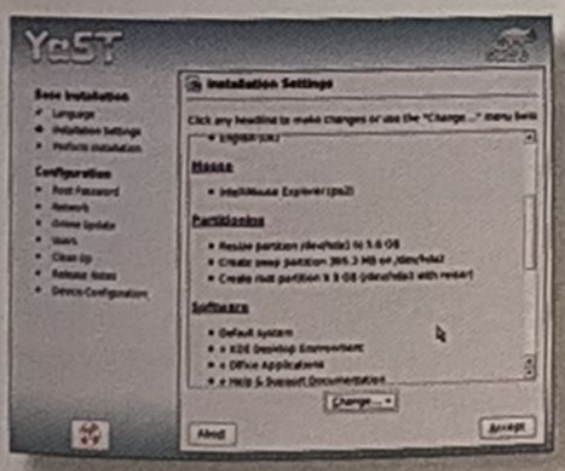
SUSE 9.1 "kompleto-tutto"
Na priloženem DVD-ju boste našli popolno različico sistema Linux SUSE 9.1 Personal, skupaj s stotinami aplikacij, ki vam bodo pomagale pri vstopu v svet Linuxa.

Firefox
Spletni brskalnik, ki se po priljubljenosti hitro bliža *Internet Explorerju*.

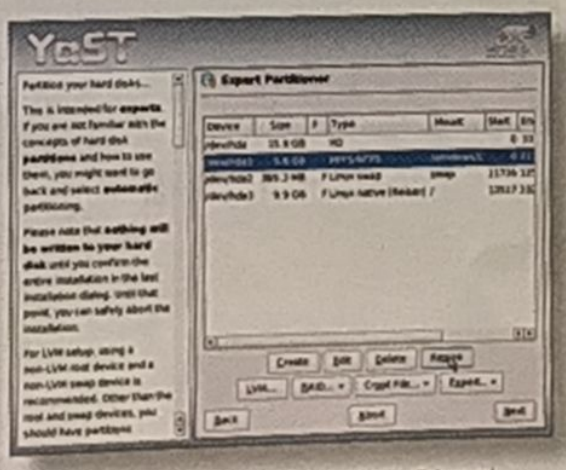
Mozilla Suite
Vse, kar potrebujete za internet, na enem mestu: brskalnik, odjemalec za e-pošto, odjemalec za IRC in še več.

OpenOffice.org*
Le malo programskih svežnjev je tako napolnjenih z dobrotami. In združljiv je tudi z Microsoftovim paketom *Office*.

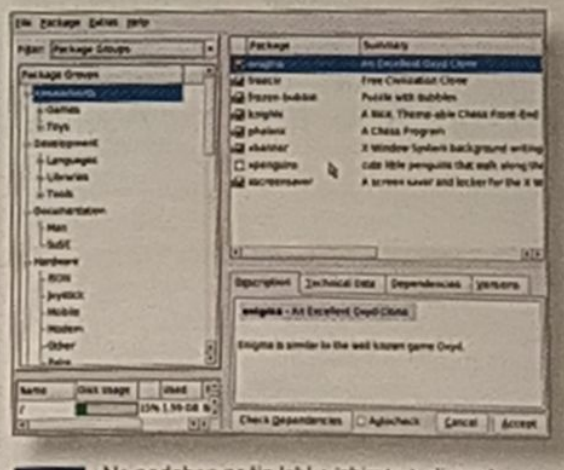
www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum



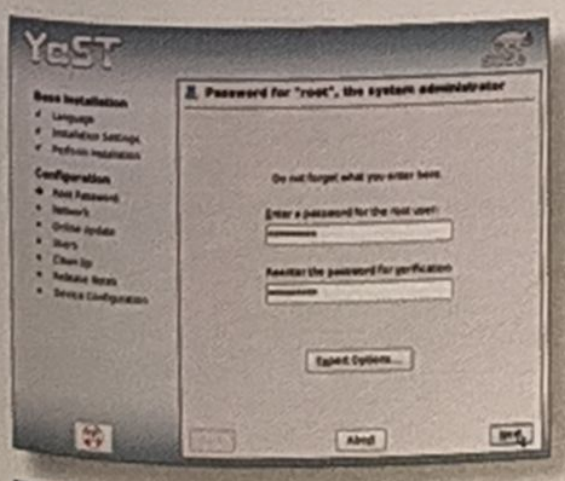
3 SUSE bo pregledal vaš sistem in oddal poročilo o namestitvenem načrtu. Še posebej preverite particije. Je sploh mogoče, da se namesti poleg sistema Windows? Preverite tudi nastavitve programske opreme. Osnovni nabor je največkrat dovolj za začetek..



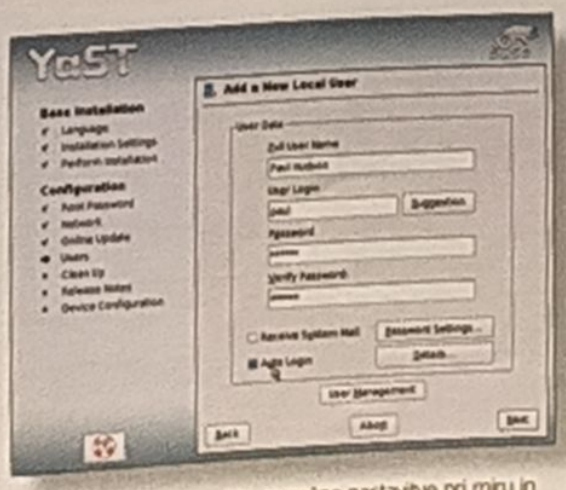
4 Če po vsej sili želite nastaviti trdi disk sami, potem kliknite na **Change** ter izberite možnost **Partitions**. Zdaj izberite **Base partition setup** in videli boste, da lahko spreminjate kup stvari po mili volji. Če ste le dovolj potrpežljivi!



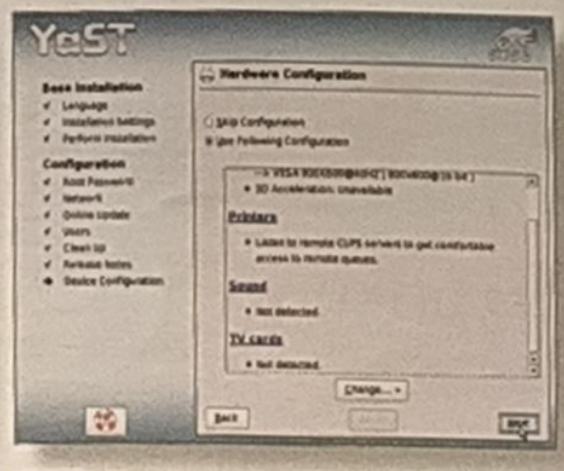
5 Na podoben način lahko izbirate tudi med programskimi paketi, ki so na voljo. Najbolje je, da vključite filter v zgornjem levem kotu na **Package Groups**. Nekateri svežnji programov so odvisni od drugih, če želite, da bi pravilno delovali. Pustite, naj SUSE to opravi namesto vas.



7 Po namestitvi bo SUSE ponovno zagnal sistem in zdaj bi se moral zbuditi naravnost s trdega diska ter vas postaviti v namestitveni način. Najprej nastavite administratorski (root) račun in geslo zanj. Nikar ne pozabite tega gesla!



8 Zaenkrat pustite omrežne nastavitve pri miru in izberite možnost **Stand-alone machine** kot način dokazovanja pristnosti. Administratorskega računa ne boste uporabljali vseskozi, zatorej si morate nastaviti tudi uporabniški račun za običajno uporabo. **Auto Login** je dobra možnost.



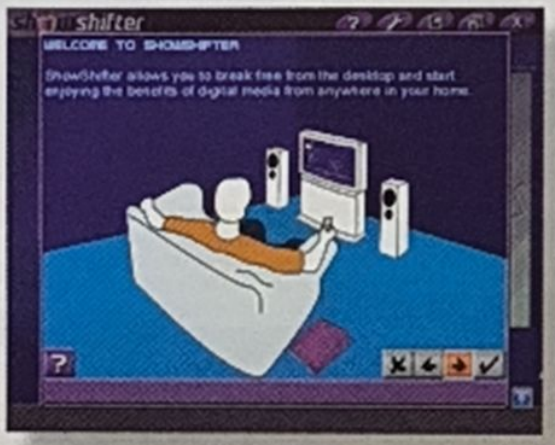
9 Na zadnjem zaslonu, ki se bo prikazal, bodo izpisani podatki o vaši strojni opremi, ki jo je SUSE zaznal. Ker naša različica ne vsebuje grafičnih gonilnikov, grafična kartica ne bo takoj brezhibno delovala. Potrdite izpisane podatke ter kliknite na **Next**.

PC kot medijski center

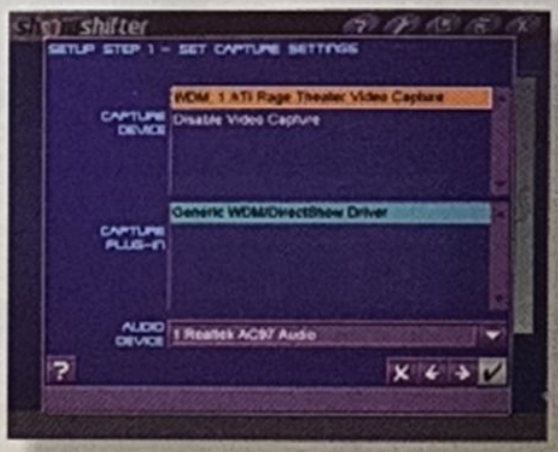
Gregor Mraz uporablja *Showshifter* tudi za kaj drugega kot za preživljanje večerov z mamo

Ko je Media Center obstajal zgolj kot mutirana zamisel znotraj glave Billa Gatesa, je na tisoče ljudi že uporabljalo svoje PC-je kot medijskega središča, zahvaljujoč razkošnemu vmesniku in naprednim možnostim, ki jih je ponujal originalni *Showshifter*. Njegov dolgoletni oboževalec, *PCFormat*, vam za zadovoljitev vizualnih užitkov ponuja celotno drugo različico *Showshifterja* za vašo lastno uporabo. Če ste iskali najboljši način za gledanje, občudovanje in ustavljanje TV programa, ko vas prime potreba, na vašem PC-ju, ste ga zdaj končno našli. Hvaljen bodi, PCFormat.

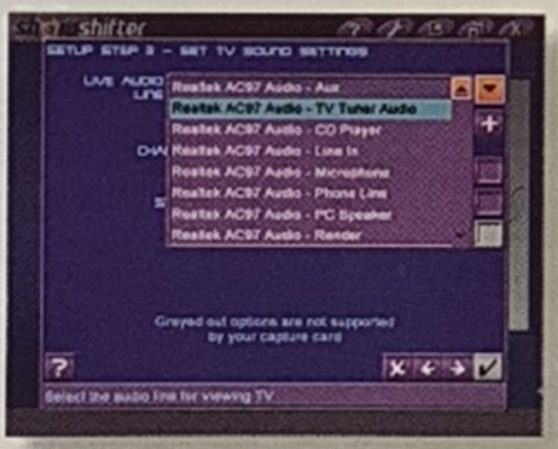
Showshifter je nedvomno najboljši način za uporabo vašega PC-ja kot medijskega središča. Dokler je opremljen s TV kartico, boste s pomočjo Showshifterja lahko gledali, snemali, ustavljali, sestavljali zbirke in načrtovali vse vaše TV oglede na enostaven način. Genialna poteza pa je, da lahko vse to nadzorujete s pomočjo enega samega preprostega vmesnika, ki je zasnovan tako, da ga lahko enostavno gledate na TV-ju, medtem ko se valjate po kavču v dnevni sobi. Za popolno izkušnjo medijskega središča pa lahko s pomočjo *Showshifterja* upravljate tudi z glasbeno zbirko, si ogledujete fotografije, predvajate CD-je, DVD-je in uporabljate celo vrsto daljinskih krmilnikov, vključno s precej priljubljenim ATI-jevim. Vse, kar morate storiti, je, da ga namestite! **PCF**



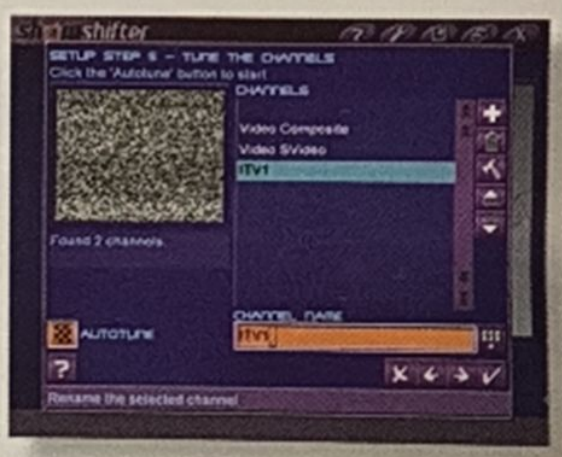
1 Kaj še čakate? Program namestite s priloženega diska, pri tem pa ni potrebna registracija, tako da ga lahko pričnete takoj tudi uporabljati. Tisti, ki nimate TV kartice, se nikar ne razburjajte – za gledanje vaših video, glasbenih in slikovnih zbirk lahko še vedno uporabljate *Showshifter*.



2 Po uvodni diaprojekciji boste morali v *Showshifterju* prilagoditi nastavitve zajema. Če nimate TV kartice, izberite **Disable Video Capture**. Če jo imate ali pa si lastite grafično kartico z vhodom za zajem videa, jo izberite s seznama skupaj z vašo zvočno kartico.

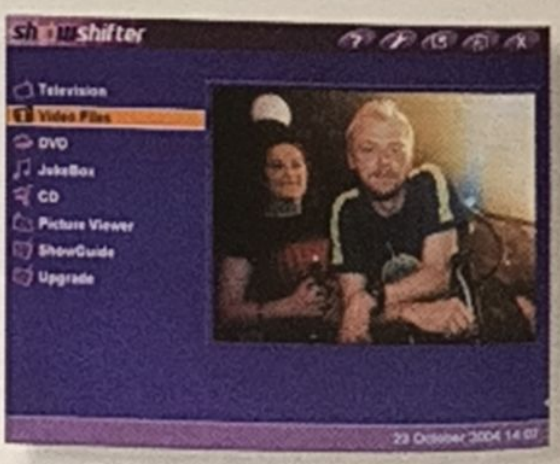


3 Naslednji korak so pravilne lokalne nastavitve glede na državo; za Slovenijo je to PAL_B. Pri nastavitvah zvoka na TV-ju, izberite zvočni vir za vašo kartico. To lahko storite preko ustreznega vhoda, ki je odvisen od vrste vašega sistema.



4 Napočil je čas za nastavitve kanalov. Za hitro nastavitev uporabite gumb **Autotune** na levi strani. Če je vaš sprejem slabe kvalitete, uporabite gumb s plusom, da ročno dodate in nastavite kanale. Seznam frekvenc za Slovenijo lahko dobite pri svojih ponudnikih kabelske televizije.

5 Polovica celotne zabave, ki jo omogoča tale *Showshifter* zadeva, je v tem, da bo za vas posnel vse vaše priljubljene TV oddaje. Preklop na način Television omogoča gledanje, snemanje in ustavljanje gledanja TV-ja, hkrati pa lahko dodate tudi urnik snemanj, tako da ne boste nikoli več zamudili nobene telenovele. Kar je dejansko škoda.



6 Zapomnite si: če imate le grafično kartico, ne pa tudi TV kartice, lahko še vedno snemate in gledate TV oddaje preko kompozitnih ali S-video vrat, ki jih morda premore vaša grafična kartica, in z video rekorderjem. *Showshifter* prav tako podpira veliko IR daljinskih krmilnikov in tako omogoča še bolj sproščeno izkušnjo gledanja TV.

Nadgradnja

Tretja različica vsebuje vtičnike, ki omogočajo drugim programom, da jo razširijo z raznimi seznami, brskanjem po internetu in podporo velikemu številu različnih datotek. Nadgradite ga lahko na

www.showshifter.com

NA DISKU

Vegas 5 Studio
Uživajte v preizkusni različici Sonyjevega profesionalnega paketa za obdelavo zvoka in videa.
http://mediasoftware.sonypictures.com

Showshifter v2.05
Uživajte v celotni različici te aplikacije, ki vam omogoča popolni nadzor nad gledanjem TV-ja, glasbeno zbirko in še veliko več. Za ultimativno garfieldovsko izkušnjo ga uporabite v kombinaciji z daljinskim krmilnikom.
www.showshifter.com

Remont datotek MP3

Ukrotite vse podivjane melodije s programom Ashampoo MP3 2.

Dandanes se vse ozira k digitalnemu in bojimo se, da si kmalu še kave ne bomo mogli več skuhati, ne da bi nam bila ponujena kakšna digitalna alternativa. A kaj bi tarnali, poveličujmo raje prelestni svet digitalne glasbe in vse, kar ta ponuja.

Digitalen zvok je tako oster kot sveže odprta britvica, največja pridobitev digitalnega zapisa pa je prihranek prostora. Verjetno se boste vsi strinjali, da je bolje imeti celotno glasbeno zbirko shranjeno na trdem disku, ki je velik kot paket igralnih kart, kot pa na policah, ki se šibijo pod težo vinila in ostale plastične navlake.

> "Celotna glasbena zbirka je lahko shranjena na trdem disku, ki je velik kot paket igralnih kart"

REZANJE NEPOMEMBNEGA

Toliko stvari stlačiti skupaj pa dandanes ni problem, veste? Spretno digitalno stiskanje in kodiranje zvoka poskrbita namreč za to, da vsi nepotrebni zvočni podatki odpadejo iz originala in ustvari se popolnoma nov zapis. Kodirne naprave uporabljajo posebne algoritme, ki iz zvočnega zapisa odstranijo vse tiste šume, ki jih človeško uho ne sliši ali zaznava. In večja kot bo bitna gostota digitalnega zapisa, višja bo njega kvaliteta in obratno. Paziti je treba torej, da se ne izgubi preveč informacij iz originala. Če boste kasneje te glasbene datoteke zapisali na glasbeni CD in še pozneje s tega CD-ja ponovno stiskali bite zvoka nazaj na trdi disk, bodite opozorjeni, kvaliteta zvočnega zapisa se bo skozi ta postopek le zmanjševala. Če je vaš računalnik opremeniten s posebnim programskim vtičnikom DSP, ki omogoča procesiranje digitalnih signalov, boste mogoče tako le lahko kompenzirali tistih nekaj napak v datotekah slabše kvalitete. DSP lahko vašim datotekam doda še malce zagona s poudarkom basov, se poigra s prostorom in še več. Zvočne učinke boste z lahkoto našli na spletu.

Na žalost pa je celoten postopek kodiranja zahrbtno opravilo. Datoteke MP3 lahko spremeni v navadne smeti, saj bo le en bit napak zakodirane informacije lahko pokvaril celoten zapis in datoteke ne bo mogoče prebrati. Pa smo prišli do bistva tega vodiča. Program Ashampoo vas bo med ustvarjanjem datotek MP3 prijazno trepljal po rami ter vam zagotavljal, da je pošteno pregledal vse napake ter jih popravil, kakor ve in zna. In zna dobro, verjemite. PCF

NA DISKU

Ashampoo Media Player
Brezplačen predvajalnik multimedijskih datotek.
www.ashampoo.com

Audacity
Izjemno zmogljiv brezplačen urejevalnik zvoka.
audacity.sourceforge.net

MP3 Doctor
Ozdravil bo vašo zbirko datotek MP3 z enim klikom.
www.mp3doctor.com

Sound Forge Audio Studio
Večkrat nagrajen urejevalnik zvoka, s katerim lahko počnete vse.
http://mediasoftware.sonzpictures.com

Zgodovina digitalnega

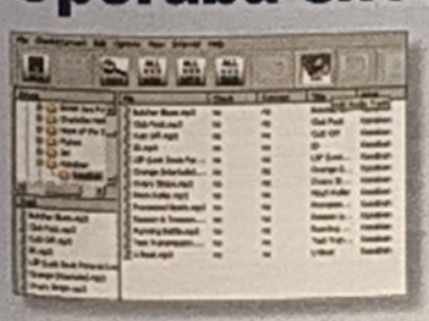
Pogled na to, kako so vse tiste ničle in enice postale trušč

Kolaboracija med Philipsom in Sonyem je v poznih sedemdesetih letih prejšnjega stoletja pripeljala do digitalnega preboja, ki ga danes poznamo kot ponižni medij CD. Pri Philipsu so heretično celo predlagali, da bi moral biti standard kvalitete zapisa zvoka po vsem svetu enak. Mnja, Sony je pristal na to in leta 1979 je bil dosežen kompromis glede tistih 44,1 kilohertzev. Še istega leta se je premer "zgoščenke" povečal s 115 mm na 120 mm in na njej se je lahko "drenjalo" zdaj neverjetnih 74 minut 16-bitne glasbe. Na tem področju se je do sredine devetdesetih spremenilo le malo.

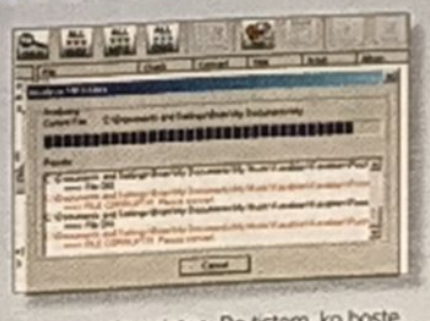
GLAVNI KRIVEC EUROPOP

Format MP3 je priskakljal naokoli leta 1995, svojo življenjsko pot pa je pričel že štiri leta prej, kot projekt, ki ga je financirala družba European Union for Digital Audio Broadcast. DAB je digitalni radio, ki predvaja kvaliteto zvoka, skoraj identično kvaliteti zapisa na CD-jih in kodirano pri 128 Kbps. Gre za najnižjo možno hitrost, s katero boste ustvarjali svoje datoteke MP3, da kvaliteta zapisa ne bo trpela. Kar je manj, je slabo, jasno.

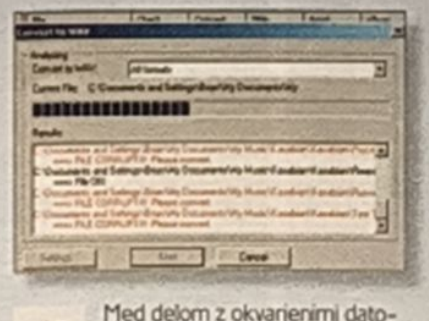
Uporaba Check & Convert 2 Res preprost način za čiščenje datotek MP3



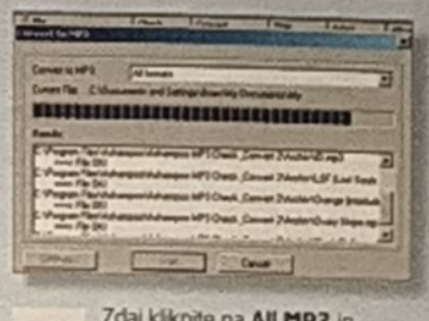
1 Najprej zadevico registrirajte na spletu, ne bodite no leni. Tako boste dobili preizkusni ključ, s katerim boste odklenili vse lepe lastnosti programa. Zdaj v okencu na levi strani izberite vse mape z glasbo, ki jih želite preveriti, in kliknite, jasno, na **Add**. Skladbe se bodo pojavile v glavnem oknu.



2 Neverjetno. Po tistem, ko boste kliknili na **Add**, bodo postale aktivne tudi ostale ikone v meniju. Izberite **Check** in programček bo pričel z analizo datotek in vohljanjem za tistimi, ki so najbolj pokvarjene. Take datoteke lahko potem premaknete drugam ali pa se znašate nad njimi tam, kjer so.



3 Med delom z okvarjenimi datotekami kliknite na **All WAV** in program bo spremenil vse datoteke MP3 v nestisnjene zvočne datoteke formata WAV. Lahko se zgodi, da nekaterih datotek, ki so preveč poškodovane, ne bo mogel več rešiti. Zadržite solze.



4 Zdaj kliknite na **All MP3** in, voila, vse datoteke WAV se bodo pričele stiskati nazaj v MP3. Mogoče jih je tudi spremeniti v datoteke Ogg, če želite, izbira je vaša. Ko bodo enkrat vsi WAV-i spet MP3-ji, se bodo znašli v privzeti arhivski mapi, od koder jih zamenjajte z originali.

Pogledali smo v kristalno kroglo in si ogledali prihodnost brezžičnih omrežij.

Brezžična omrežja dandanes predstavljajo največji korak naprej v povezovanju, odkar se je pojavil internet. Standard 802.11g vsebuje vse, kar večina ljudi potrebuje za povezovanje preko omrežij, naslednja faza v razvoju pa ponuja še več. Kot Volkswagen in BMW vsako leto izboljšujeta videz in delovanje svojih avtomobilov, tako podjetja, ki se ukvarjajo z izdelavo naprav za brezžična omrežja, kar naprej ustvarjajo nove standarde. Pojavljajo se novi standardi za varnost, izboljšan domet in boljši izkoristek poslanih bitov podatkov. Ko bo leta 2005 ratificiran nov standard 802.11n, pričakujte drastično izboljšanje brezžičnih omrežij. Pripravite se na podiranje vseh ovir in precej višje hitrosti kot pri zgolj pospešenem standardu 802.11g, ki se baha s prenosom podatkov do 125 megabitov v sekundi.

IN POLETELI SO...

Podjetje Belkin je prvo, ki je na trg vrglo napravo MIMO (Multiple Input, Multiple Output), ki deluje tako, da združuje signale. In obljublja tudi štirikrat večji domet ter hitrost prenosa podatkov. Če nam bo boginja srečnih naključij namenila le kanček pozornosti, bi zadevo nemara utegnili dobiti v preizkušnjo tudi mi.

A brezžična omrežja se ne bodo izboljševala le v domovih. Kmalu nas bo preplavil svet WiMAX ali Worldwide Interoperability for Microwave Access, huh. To pomeni, da bo Intel lahko pričel temu namenjene prenosne komponente na trg metati enkrat leta 2006. Hej, v najbolj sladkem scenariju to pomeni, da bodo omrežja lahko imela domet tudi do 50 kilometrov. Vaš trenutni doseg 20 metrov že zdaj izgleda precej bedno, kajne?

Belkinova nova tehnologija MIMO bo kar štirikratno povečala domet omrežij Wi-Fi.

www.LevelOne.si
novi proizvodi opisi podpora nadgradnje novice dogodki forum

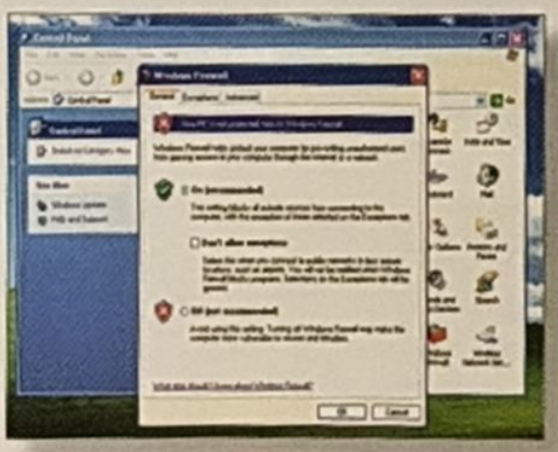
Kako uporabljati požarne zidove?

Dandanašnji **požarni** zidovi so dokaj prefinjene zadeve, "Universal Plug and Play" pa jim omogoča tudi prilagajanje okoliščinam. Niso pa brez omejitev. Ne glede na to ali uporabljate požarni zid *Windows Firewall*, ki se nahaja v drugem servisnem paketu, programski požarni zid nekega drugega podjetja ali pa kar požarni zid usmerjevalnika, bo nedvomno enkrat prišel čas, ko boste morali nastavljati dostopna dovoljenja za določene programe. Če boste srečni, boste to opravili kar znotraj tega programa, drugače pa vas čaka mukotrpna pot pri iskanju prave poti skozi zapleten svet požarnih zidov. Vrata sistema bodo privzeto zaprta, seveda če boste uporabljali katerega izmed sposobnejših požarnih zidov. Zaradi tega je precej uporabno vedeti, kako odpreti katera izmed vrat, ne da bi jih popolnoma izpostavili napadom hekerjev, vohunskih programov ali katere druge nespodobne oblike prehladnih obolenj vašega sistema.

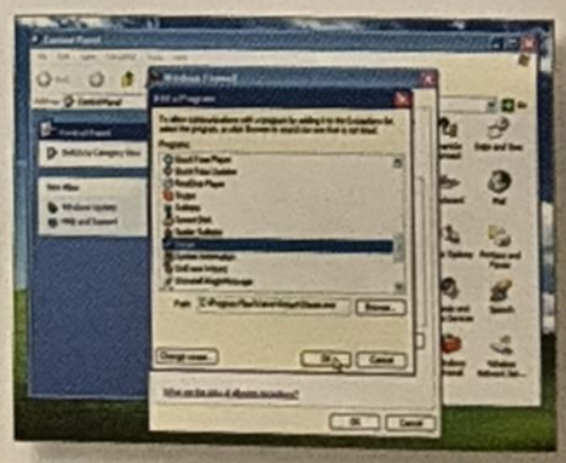
Različne aplikacije seveda potrebujejo za nemoteno delovanje odprta različna vrata. Pošten seznam najbolj običajno uporabljanih vrat lahko tako najdete tudi na **www.portforward.com/cports.htm**. PCF

Nastavitev programskega požarnega zidu

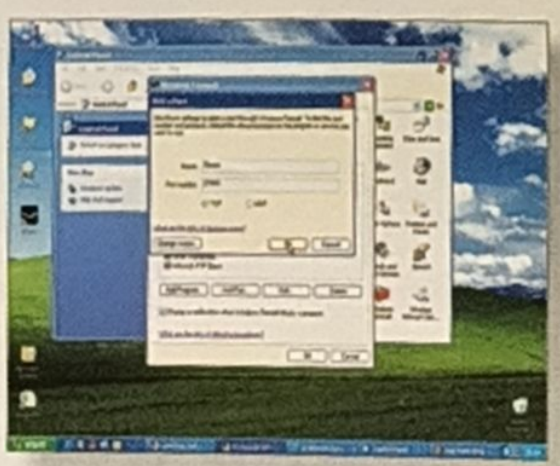
Požarni zid naj da svoje parklje stran od *CS Source*



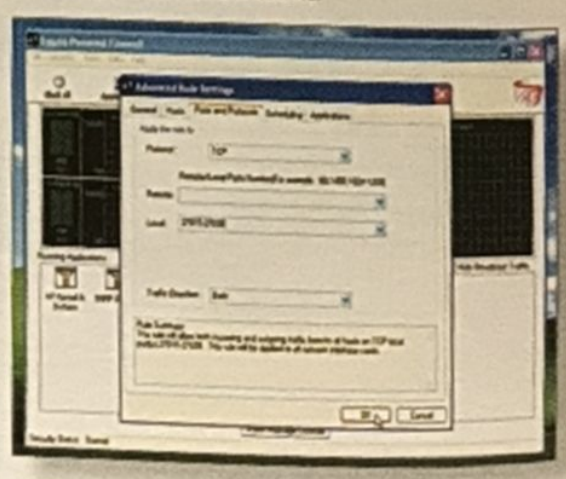
1 *Service Pack 2* za Windows XP sam po sebi zapre vse vhode. Če želite ustvariti izjemo za programček *Steam*, se podajte na **Control Panel** in dvakrat kliknite na ikono **Windows Firewall**. Zdaj poskrbite za to, da ne bo izbrana možnost **Don't Allow Exceptions**.



2 Kliknite na jeziček **Exceptions** in videli boste seznam izjem. Za dodajanje katerega izmed programčkov, ki uporabljajo več vrat (*Steam* uporablja vrata UDP 12000 in od 27000 pa do 27015 ter vrata TCP od 27015 do 27030), kliknite na **Add Program** in poiščite njihove izvršilne datoteke.



3 Če želite odpreti le posamična vrata, kliknite na **Add Port** in vpišite številko tistih vrat ter povejte orodju ali gre za vhod UDP (User Datagram Protocol) ali TCP (Transmission Control Port). Mogoče boste morali v tem primeru dodajati dve izjemi – po eno za vsakega izmed protokolov.

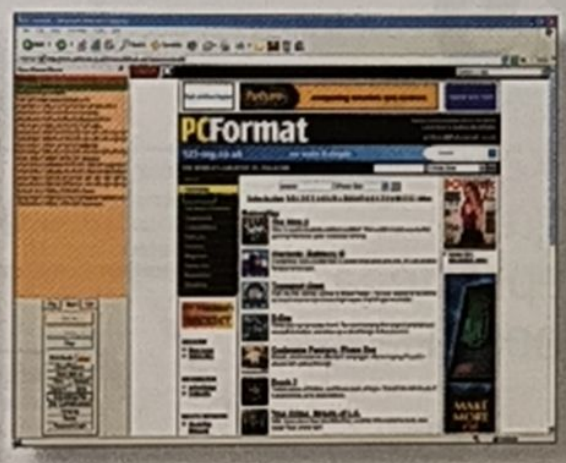


4 Pri požarnem zidu katerega izmed drugih proizvajalcev se poslužite naprednih možnosti. Pri *Sygate Personal Firewall* izberite **Tools, Advanced Rules** in kliknite na **Add**. Na jezičku **Ports and Protocols** odprite posamična vrata ali na **Applications** izberite programe, ki potrebujejo dostop do interneta.

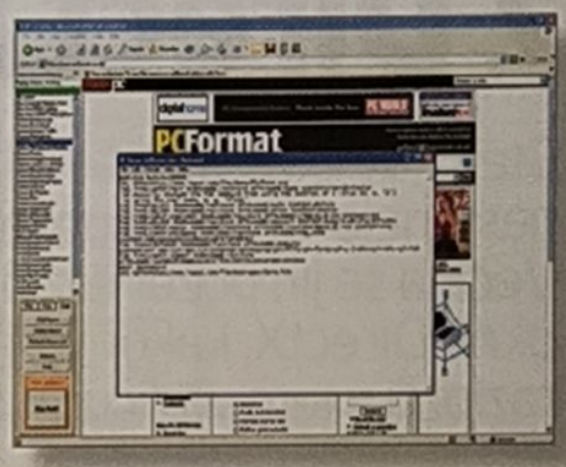
Hitrejše brskanje z *iOpusom*

Ustvarite makro in se izognite utrudljivim opravilom

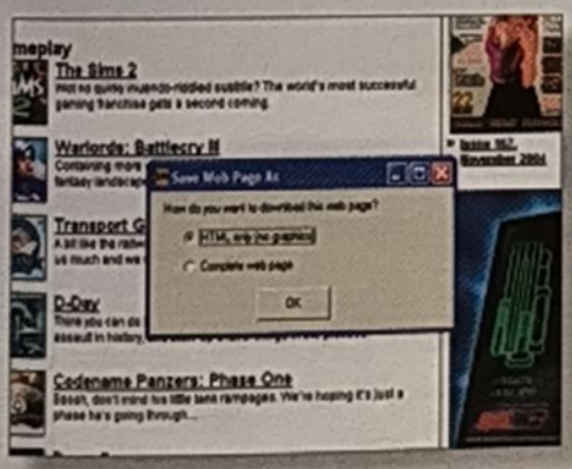
1 Skočite torej na **www.internetmacros.com** in snemite preizkusno različico programa. Namestite iOpus in zaženite spletni brskalnik, kot je Internet Explorer. Dokler programa na boste aktivirali, bo deloval le v preizkusnem načinu.



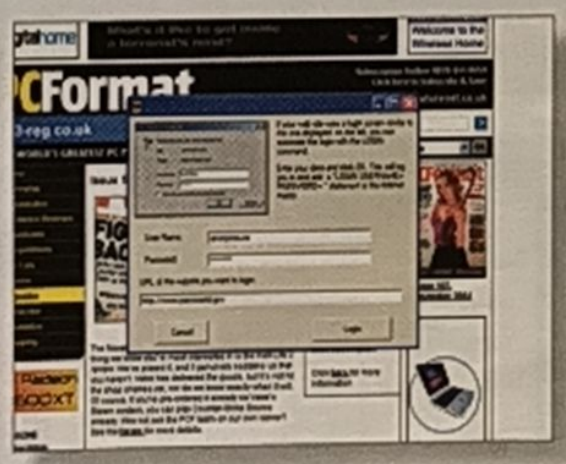
2 Kar nekaj makrov, s katerimi se lahko poigravate, je že znotraj programa, laže pa je, če ustvarite novega. Kliknite na zavihek **Rec** in na gumb **Record**, potem pa se začnite kot ponavadi sprehajati po spletu. Klikajte naokoli in opravilo se bo zapisalo.



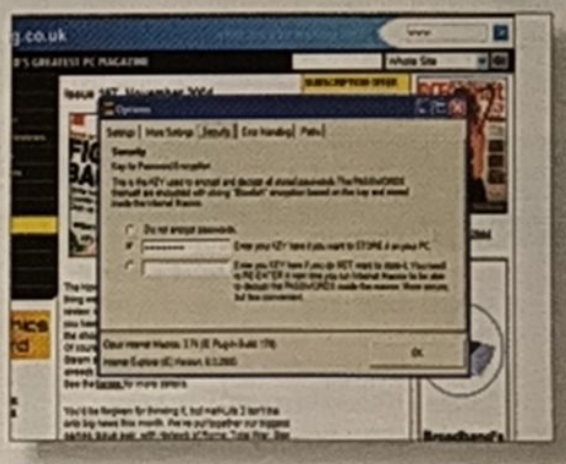
3 Makri bodo prišli do izraza pri vnašanju podatkov in pri izvajanju ostalih dolgotrajnih spletnih procesov, in ne pri snemanju pornografije, parnetnjakovići. Delovanje vnaprej pripravljenih makrov si lahko ogledate v kateremkoli urejevalniku besedila.



4 Posnemite celotno spletno stran na disk, kadar se želite izogniti temu, da lastnik spletne strani odstrani določeno vsebino v najbolj neprimernem trenutku. Odločite se lahko med načinom, ki vam bo posnel le kodo HTML in načinom, kjer boste na disk posneli celotno grafično kolobocijo določenega spletnega projekta.



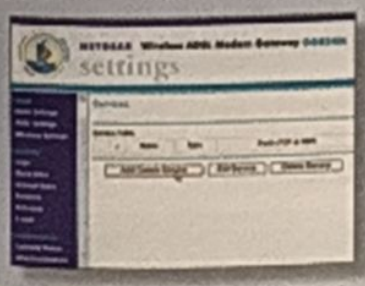
5 Če ste bolj pozabljive sorte, si seveda ne boste zapomnili vseh tistih uporabniških imen in gesel. Ustvarite torej makro, ki si jih bo zapomnil namesto vas, zapomnite pa si, da jih bodo lahko uporabljali tudi drugi uporabniki razen če...



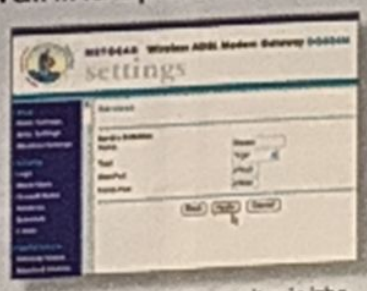
6 ...boste uporabili še nekaj dodatne varnosti. Zakodirajte svoja gesla in tako bodo vedno varna. Možnost **Do Not Encrypt** izberite le, če ste edini uporabnik na vašem računalniku ali če vam je vseeno, da ostali vidijo, kakšne strani obiskujete.

Nastavitev strojnega požarnega zidu

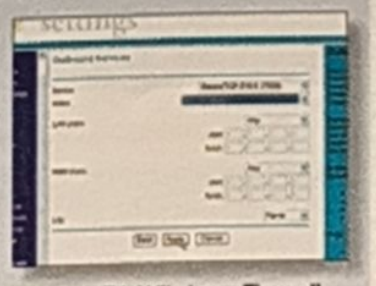
Požarni zid na usmerjevalniku uporabite kot prvo obrambno črto



1 Povežite se z nastavitvarni vašega usmerjevalnika. Morali boste postaviti pravilo, če boste želeli vzpostaviti dostop do določenih vrat. Zato najprej skočite na povezavo **Services**, ki jo najdete v meniju **Security**.



2 Poimenujte storitev in izberite tip vrat, ki jih želite odpreti. Pri Steamu bomo najprej poskrbeli za vrata TCP, zatorej izberite ta protokol in vpišite začetne in končne vrednosti vrat: od 27015 pa do 27039. Postopek ponovite za vrata tipa UDP.



3 Zdaj kliknite na **Firewall Rules** in na gumb **Add**, ki ga najdete pod Outbound. Izberite na novo storitev Steam in nastavite usmerjevalnik tako, da mu bo dovolil dostop do interneta za vse uporabnike lokalnega omrežja. Kliknite na Apply in ponovite postopek še za storitve UDP.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

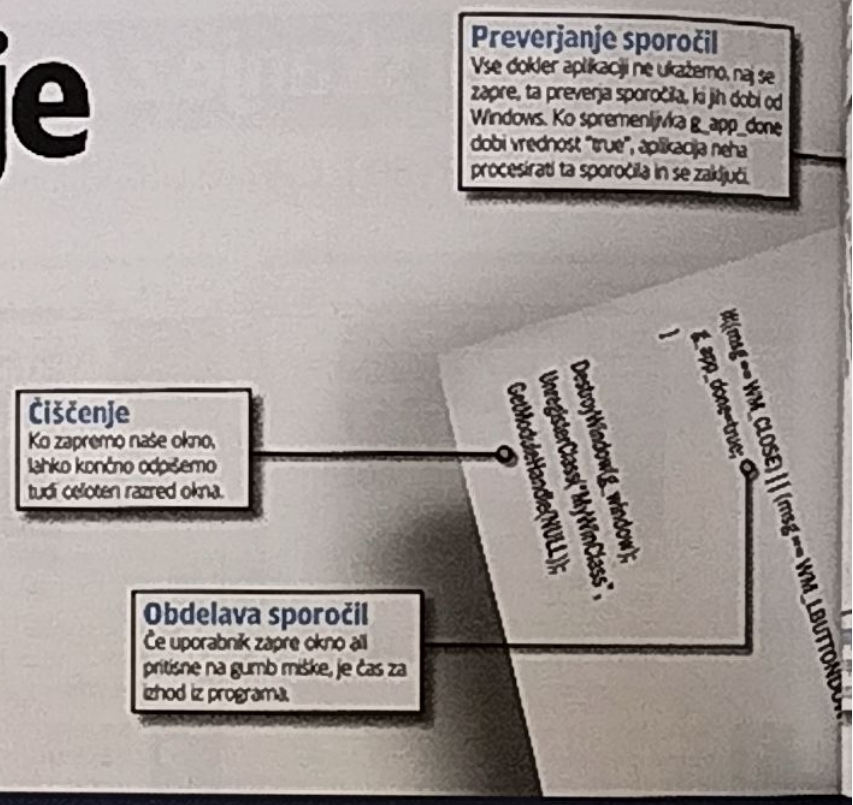
PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-63-690

www.birokrat.si

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Programiranje z DirectX9

Ste se večkrat spraševali, kako nastanejo vaše najljubše igre? Večina se jih požene iz preprostega okna DirectX, kakor vam bomo razložili v tem vodiču



V tej seriji vam bomo razložili, kako ustvariti preprosto 3D grafično aplikacijo. Uporabili bomo DirectX, programirali pa bomo v jeziku C++. Enaka orodja so uporabili tudi profesionalni razvijalci iger, ko so ustvarjali igre, ki jih igrate danes. Skozi vodič boste tako bolje spoznali tudi to, koliko dela je treba vložiti v nastanek ene čisto navadne računalniške igre.

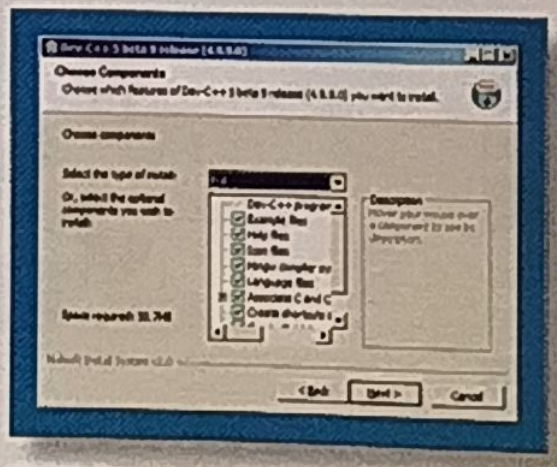
Običajno se aplikacije ustvarjajo s pomočjo vnašanja golega besedila v določenem jeziku, kakršen je C++. Ta izvorna koda, kakor jo imenujemo, se nato pošlje programu, ki mu pravimo prevajalnik (compiler), in ta ustvari izvršno datoteko, ki jo lahko nato uporabnik požene. Kodo lahko spišete v navadnem urejevalniku teksta, kakršen je *Notepad*, običajno pa se za to uporablja okolje IDE (Integrated Development Environment), ki združuje "pameten" urejevalnik in elemente prevajalnika.

Dev-C++, brezplačen IDE, boste našli na prejšnjem disku ali spletni strani **www.bloodshed.net/devccpp.html**. Med nameščanjem *Dev-C++* se bo pojavilo nekaj pogovornih oken. Privzete nastavitve so varne in uporabne, tako da ne bo nič narobe, če ves čas pritiskate na gumba **OK** in **Next**. Dodatek DirectX lahko namestite kar znotraj samega IDE-ja.

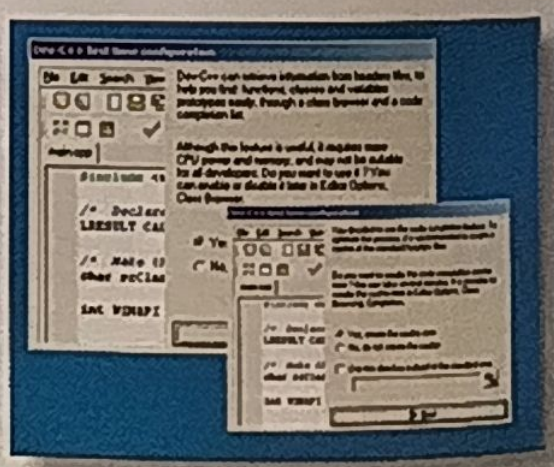
Prvi korak pri ustvarjanju aplikacije Direct3D je odpiranje okna. Ustvarjanje tovrstnega okna je lahko kompleksna naloga, a se lahko dobršnemu delu procedure tudi izognemo. Vse, kar pravzaprav potrebujemo, je okno, kjer bo prišlo do preprostega renderiranja grafike. Večina "pravih" iger teče v celozaslonskem načinu, naša aplikacija pa se bo zadeve lotila na preprostejši način in tekla znotraj okna na namizju. **PCF**

Lotimo se programa

Prvi koraki po programskem orodju Dev-C++

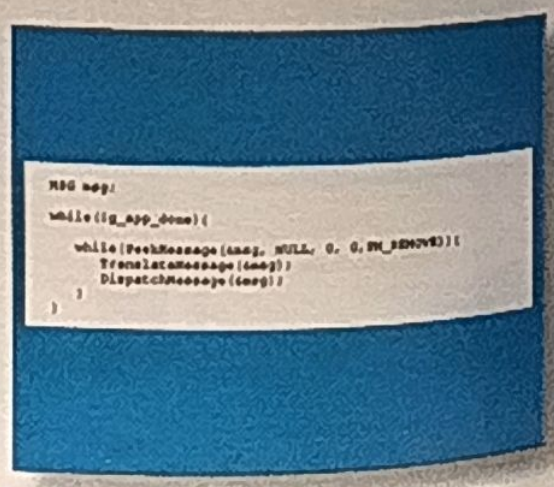


1 Prvo pogovorno okno vsebuje precej možnosti. Polna namestitev je dobra ideja. Lahko pa se mimo odločite, da ne želite namestiti bližnjice za hitri zagon in ravno tako boste preživeli.



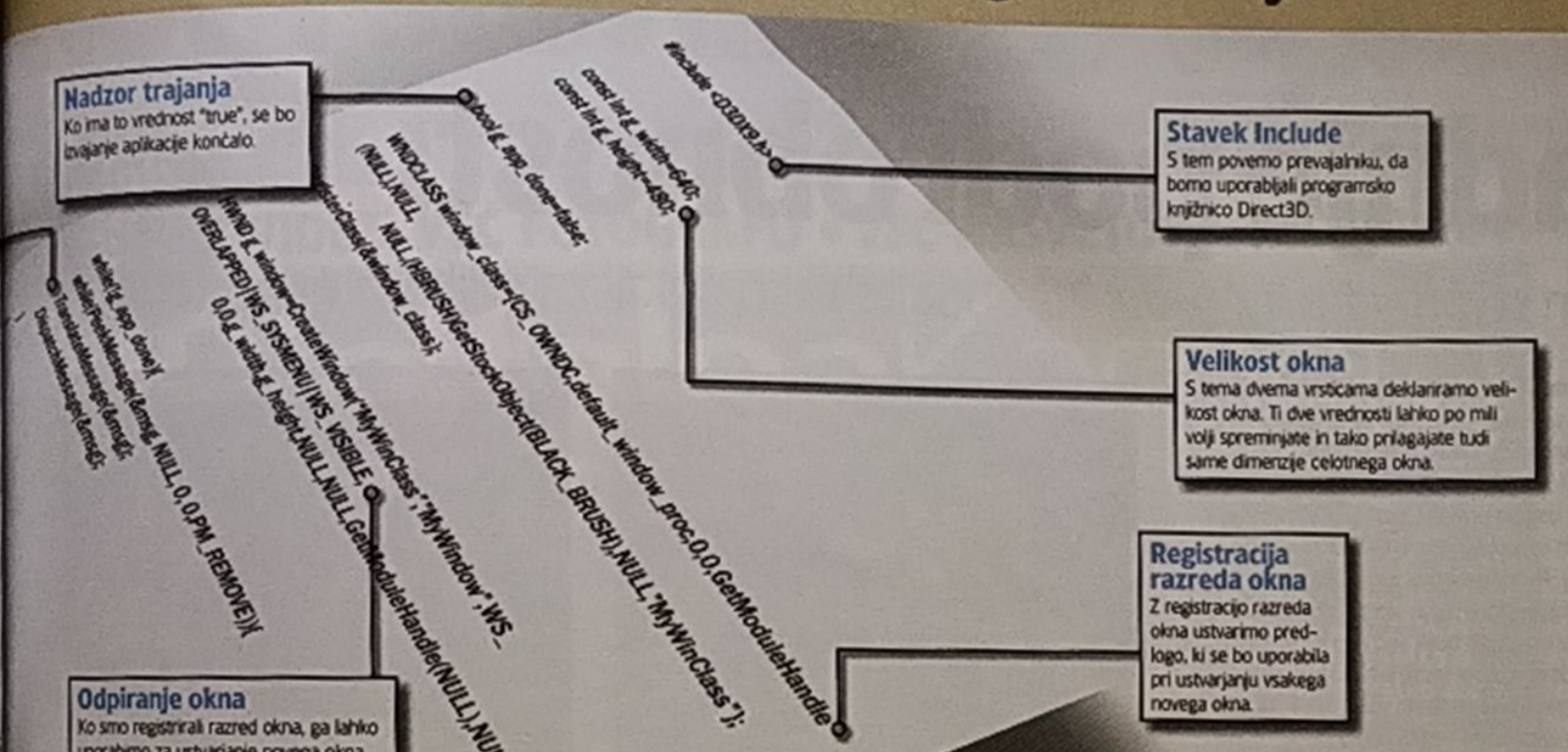
2 Ti dve pogovorni okni služita nastavljanju možnosti dopolnjevanja kode. Ko tipkate, lahko IDE skuša uganiti, kaj želite napisati, in vam takoj ponudi vse logične možnosti. S tem vam prihrani čas in odpravlja napake. Priporočamo.

"Skozi vodič boste spoznali, koliko dela je treba vložiti v nastanek igre"

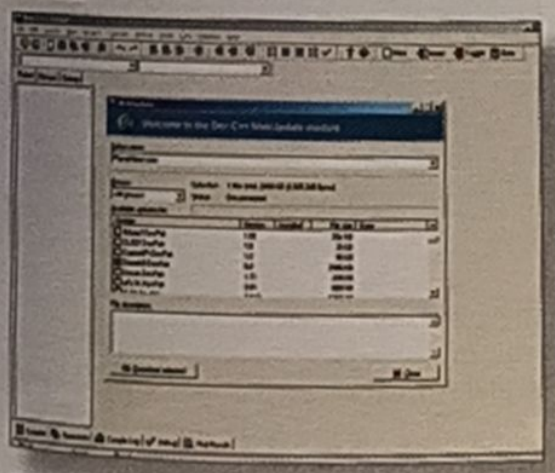


6 Ta zanka za sporočila brez prestanka lovi in preverja sporočila, ki jih pošilja Windows. Ko je sporočilo sprejeto, se procesira in pošlje registrirani funkciji, ki obravnava določeno vrsto sporočila.

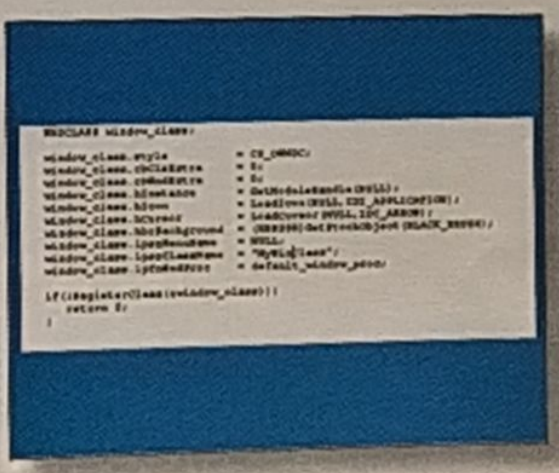
www.pcformatslo.net NAŠLI BOSTE RAZŠIRJENO RAZLIČICO TEGA VODIČA IN CELOTNO KODO



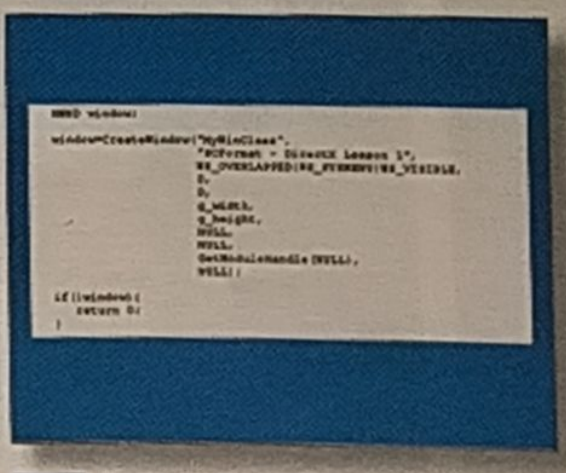
NASLEDNJI MESEC
V NAŠEM VODIČU PO DIRECTX9
ZAČNEMO S PRAVO ZABAVO! VIDELI BOSTE, KAKO SE DIRECTX NASTAVI IN KAKO NAREDITI PREPROSTE IZRISE.



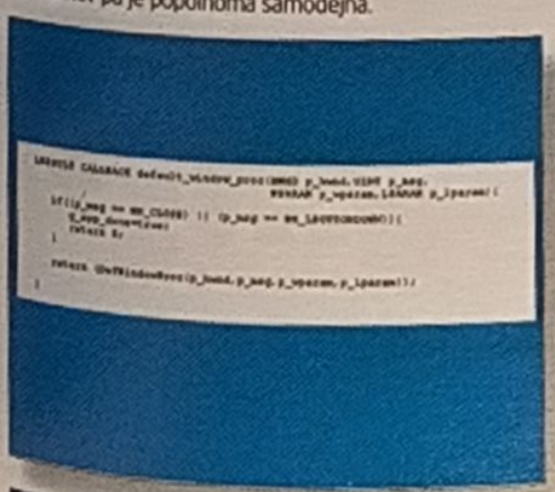
3 Izberite **Check for Updates/Packages** v meniju **Tools**. Usmerite program na **PlanetMirror.com** in kliknite **Check for Updates**. Iz seznama izberite **DirectX9 DevPak**. Pritisnite na **Download**. Vsega skupaj je samo 3Mb, namestitev pa je popolnoma samodejna.



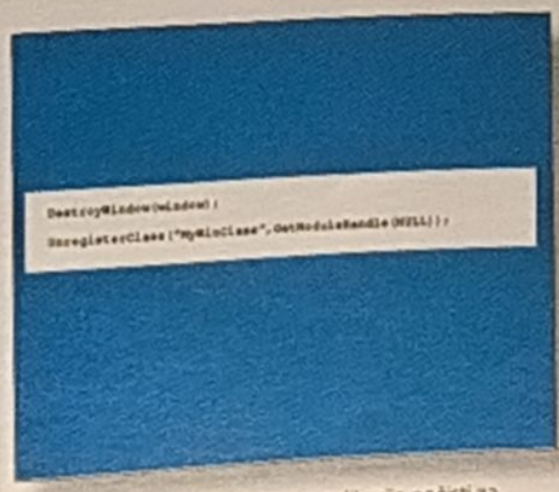
4 Da bi odprli okno, morate najprej registrirati razred okna. Ta razred služi kot predloga in vam omogoča, da hitro in preprosto ustvarite ogromno podobnih oken. Vaša aplikacija sicer potrebuje samo eno, vendar je proces enak.



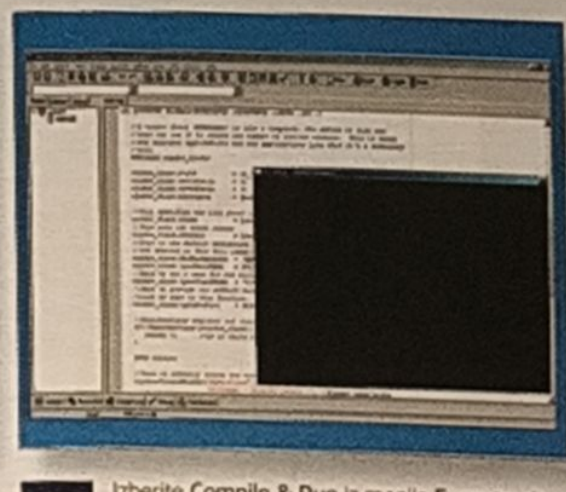
5 Ko ste ustvarili razred okna, lahko okno tudi odpremo. Ustvarjanje okna je lahko zelo kompliciran proces s kupom dodatnih nastavitev, a mi potrebujemo samo osnovno obliko okna, ki bo gostilo grafiko DirectX.



7 Tu pristajajo vsa sporočila. Koda preveri, če je prispelo tisto sporočilo, na katerega čakamo (uporabnik je kliknil na okno ali pa ga je zaprl) in če je, se **g_app_true** nastavi na vrednost "true". Zanka za sporočila bo v tem primeru končala z delom.



8 Vsaka dobro napisana aplikacija počisti za seboj. Ustvarili smo okno in razred okna, zato morata zdaj sprostiti pomnilniški prostor. Pomembno je, da veste, da je okno odvisno od razreda okna, zato moramo okno uničiti najprej.



9 Izberite **Compile & Run** iz menija **Execute**, da bi prevedli in pognali aplikacijo. Morda je zdaj videti revno, a to je le čvrst in zanesljiv temelj, na katerem bomo gradili v prihodnjih vodičih.

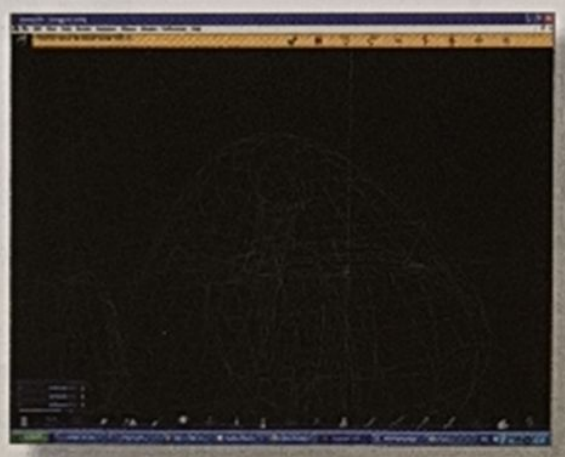
Zadnje podrobnosti

del 123

Svojim stvaritvam v *Amapi 3D* dodajte tistih nekaj zadnjih potez

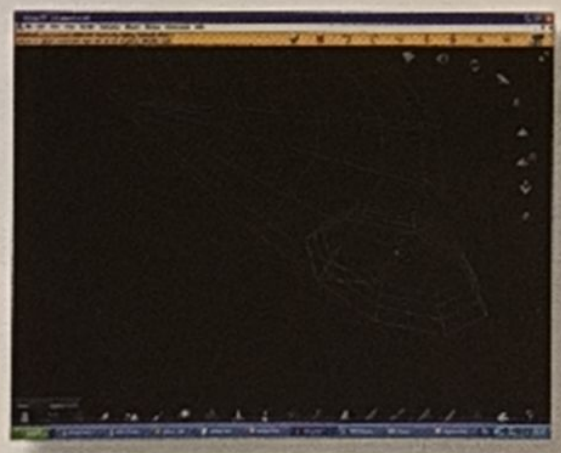
Ustvarjanje vseh mogočih oblik in podob bi vam zdaj moralo biti že domače, še posebej, če ste se uspešno spopadli z vodičema iz prejšnjih dveh številk naše revije. Vam je uspelo pravilno skupaj postaviti vse črte, robove in razpotegniti vse tiste ploskve? Da? Gremo naprej. Predvidevamo, da je vaša ustvarjalnost že prestopila stare meje, ko ste videli, kako preprosto je iz osnovnih oblik sestaviti kompleksne 3D objekte. Osnovna oblika se lahko spremeni v pravzaprav karkoli si izmislite in vsa orodja uporabnega *Amapija* vam bodo vedno na voljo.

V zadnjem delu vodiča vam bomo pokazali, kako model oplemenititi z zadnjimi podrobnostmi. Značilnosti, kot so oči ali usta, pripomorejo k temu, da bodo vsi gledali na vaš ustvarjeni model kot nekaj z osebnostjo, kakršnakoli pač ta bo. Zatorej si podrobneje oglejmo operacijo Booleanovega odvzemanja ter orodje Stretch, s katerim se lahko podrobneje posvetimo posameznim točkam na modelu. Čisto na koncu pa si bomo ogledali še upravljalnik z materiali in modelu dodali še odlične teksture in barvo ter zaključili vodič s finalnim izračunom svojega prvega poštenega tridimenziona-lnega modela. Hmm... **PCF**

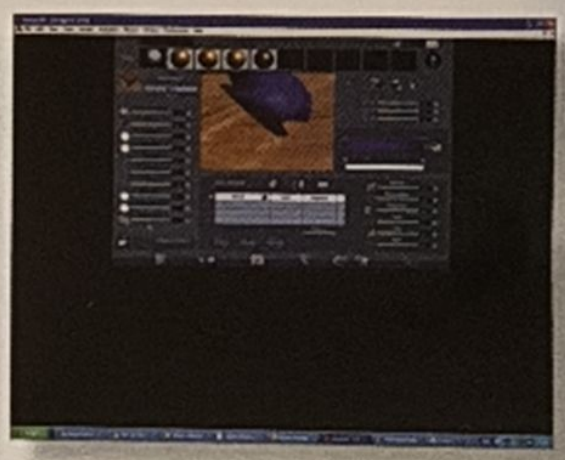


1 **Oči.** Pričeli bomo z njimi. Izberite orodje **Stretch** in z orodjem **Bull's Eye** izberite dve točki, med katerima želite, da se bodo pojavile oči vašega monstruma. Zavihtite miško in potegnite točki proti notranjosti, da boste ustvarili očesne jamice. Seveda vam ni treba ustvariti le dveh!

2 **Nazaj k primitivnim likom.** Zavrtite model tako, da ga boste gledali od spredaj in ustvarite majhno kroglo, ki se bo približno ujemala z velikostjo očesnih jamic. S smernimi tipkami si pomagajte in rotirajte delovno površino, da boste laže nastavili pravilen položaj vsakemu očesu posebej.

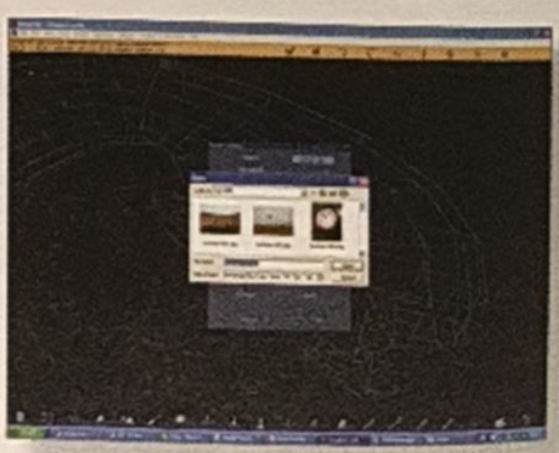


3 **Ustvarjanje ust.** Pa poskusimo, kako je s tem. Ustvarite navaden valj ter ga povečajte ali pomanjšate do velikosti, ki naj bi ustrezala ustnicam, ter ga postavite na pravo mesto na glavi modela. Poskrbite za to, da bo valj označen in kliknite na **orodje Cut**, v **paleti Modelling**. Zdaj kliknite na glavni model.



4 **Barvanje.** Želite prebarvati model? Nič lažjega. Odprite **orodje Materials Editor** in izberite primerno barvo na **paleti Diffuse**. Zdaj morate zmanjšati vrednost **Specular** na okoli 30, če želite odstraniti nepotreben lesk. Vzorcu kože dodajte 3D lesen pridih in potrdite izbiro s klikom na **ključkico**.

5 **Nastavitve renderja.** Odpravite se na **Render/ Render Settings**, kjer boste lahko nastavili zadnje podrobnosti v zvezi z videzom vašega lika. Najprej nastavite **antialias** na vrednost 3 in povišajte vrednost **auto smooth** na 120. Hej, na koncu izberite še velikost slike, ki jo želite ustvarite in udarite naprej.



6 **Ozadje.** Mnja, najhitrejši način za prihranitev časa pri kompleksnih izračunavanjih scen 3D, je izbira slike za ozadje. Le kliknite in poščite sliko, ki jo želite vključiti v sceno. Pomembno je, da bo končni izris tako velik, kot je velika slika ozadja. Saj ni pretežko, mar ne?

Nadgradnja

Če nadgradite Amapi na različico Amapi 7 Pro zdaj, boste prihranili precej denarcev, vsaj 85.000 SIT. Ta različica se ponaša z nekaterimi izboljšavami že znanih orodij in boljšim izrisovalnikom. Ponudba velja do konca februarja leta 2005 in je odprta vsem bralcem PCFormata.

www.unlimited.com/3ddesign

NA DISKU

3D Canvas
Celotna različica odličnega programa za modeliranje in animacijo.
www.amabilis.com/products.htm

Blender
Namenjen modeliranju v 3D, animacijam in še čemu. **www.blender3d.org**

Nova številka že v prodaji

Prenovljen videz, 28 strani nasvetov za fotografiranje, 21 strani opisov fotografske opreme, prenovljen nakupovalni vodič in še veliko več...

Reviji je priložen CD-ROM s celotnimi programi v vrednosti 15.900 SIT.

20 stvari, ki jih lahko poskusite, če...

Windows odpoveduje sodelovanje

Če bi vaš avtomobil odpovedoval tako pogosto kot Windows, bi bila vaša zavarovalna premija vratolomno visoka.

01
ZMEŠAN POMNILNIK

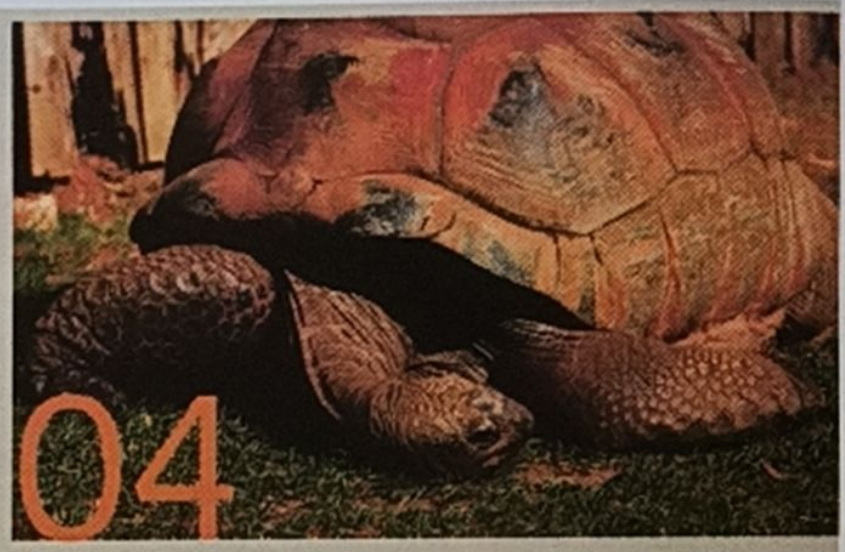
Veliko nepojasnjenih nestabilnosti povzroča pomnilnik, eden izmed številnih razlogov za to pa je fizična poškodba. Test, ki ga zažene vaš BIOS, je le osnoven, pri Microsoftu pa so izdelali diagnostično orodje, ki je dostopno na **http://oca.microsoft.com/en/windiag.asp**. Mešanje različnih vrst pomniliških modulov je enako problematično - poskusite uporabiti en pomniliški modul naenkrat, nato pa se prepričajte, da je BIOS nastavljen tako, da je hitrost pomnilnika nastavljena na hitrost najpočasnejšega modula.

02
SVEŽA NAMESTITEV

Če vas Win XP dejansko spravlja na rob pameti, razmislite o ponovni sveži namestitvi, po možnosti pa tudi formatirarjte particijo, na kateri je bil XP nameščen.

03
POPRAVLJANJE REGISTRA

Poleg RegEdit Export/ Import je edini način za popravilo registra uporaba funkcije System Restore, s katero ponastavite operacijski sistem nazaj na čas, v katerem je še brezhibno deloval. Na žalost je to edini spodoben in enostaven sistem popravila, ki ga Microsoft ponuja skupaj z Win XP kot standard.



04
GOSPOD KLIK-KLIK

Če se vaš računalnik naenkrat nerazložljivo upočasni, bodite pozorni, ali morda slišite nenavaden, ponavljajoči se zvok klikanja, ki ga oddaja vaš trdi disk. Označuje lahko namreč potencialno odpoved diska ali slabo gručo – naredite varnostne kopije vaših podatkov, nato pa razmislite o nakupu novega diska, še preden bo prepozno.

05
NUJNA POPRAVILA

Nujnih popravil se lahko lotite iz ukazne konzole, ki jo zaženete z namestitvenega CD-ja za Windows, vendar pa je proces precej dolg in zapleten. Podrobnosti si oglejte na **http://support.microsoft.com/?kbid=307545**.

06
NEHAJTE, NO

Ste svoj sistem navili? Ali vam sedaj občasno odpove? Najbolje bo, da ponastavite BIOS nazaj na privzete vrednosti in si oglejte, ali bo to rešilo vaše težave s sesedanjem Windows.

07
POPRAVILA DISKOV

Če imate težave z diskom, lahko pri večini izdelovalcev diskov dobite nizkonivojsko programsko opremo za njihovo popravilo. Popravilo se običajno izvede iz okolja DOS, zato pripravite disketo.

08
NORI GONILNIKI

Okoli 40 odstotkov nestabilnosti Windows povzročajo slabi gonilniki. Zato je Microsoft pripravil sistem WHQL oziroma Windows Hardware Quality Labs. Če v Windows 2000 in Windows XP namestite gonilnik, ki nima podpisa WHQL, se bo na vašem zaslonu pojavilo opozorilno sporočilo. Z namestitvijo sicer lahko nadaljujete, vendar pa imajo gonilniki WHQL najboljšo garancijo, da ne vsebujejo hroščev in da so zato stabilni. Izberite **Start→ Programs→ Accessories→ System Tools→System Information**, nato pa razdelek **Software Environment→Signed Drivers**, da preverite, kateri gonilniki imajo podpis WHQL in kateri ne.

09
KORUPCIJA
Če želite preveriti, katere sistemske datoteke so okvarjene, in jih popraviti, izberite **Start→Run**, vtipkajte **SFC/SCANNOW** in kliknite **OK**. Windows bo pričel s popravilom vseh zaščitenih datotek, ki so poškodovane.

10
NA POMOČ!
Če ste resnično obtičali in se ne morete zanesti na nič drugega kot na plačljive telefonske linije in dolge čakalne dobe pri klicih, poiščite več online pomoči pri realnih ljudeh, in sicer z uporabo Microsoftovih interaktivnih novičarskih skupin. Poiščite pomoč pri ustrežljivih profesionalcih na http://support.microsoft.com/newsgroups.

11
MODRI ZASLON SMRTI
Microsoft bi po vseh teh letih brez dvoma lahko razvil boljši sistem sporočil o napakah. Napaka STOP, posodobljena različica BSOD, ki se je vsi bojijo, je v Win XP najhujša med napakami. Napaka STOP je resna in skoraj zmeraj povezana s strojno opremo; pomembna informacija o napaki pa je shranjena v osemštevilčnem številu zraven besedice STOP na dnu zaslona. Iskanje informacij o določeni napaki preko Googla običajno obrodi veliko rezultatov, Microsoft pa ponuja celoten seznam na **http://msdn.microsoft.com/library/en-us/w2kmsgs/6077.asp**.

12
HUDOBCI ACTIVEX
Ugrabitev brskalnika je še eden izmed priljubljenih načinov, na katere se v vaš PC prikrade spyware, pogosto pa ima za posledico sesutje sistema. Preverite, kaj krmilniki ActiveX poganjajo na vašem sistemu, z brezplačnim Browser Helper Object Demon, ki ga dobite na **www.definitivesolutions.com/bhodemon.htm**

13
UMAZANEC
Čeprav drži, da je previdnost edina obramba pred temačno stranjo interneta, zaženite posodobljen protivirusni program in požarni zid, kadarkoli ste povezani z internetom. Na diskih vam ponujamo veliko zmogljivih in brezplačnih programov, ki so posodobljeni vsak mesec.

14
VOHUNI KOT MI
Okužba vašega sistema s spywarom in trojanskimi konji ne pomeni nič dobrega. Poleg preverjanja zagonskih programov je priporočljiva uporaba programov za pregled sistema, kot sta *Ad-Aware* z **www.lavasoftusa.com** ali *Spybot* z **www.safer-networking.org** – oba pa lahko najdete na disku. Oba uporabljata podatkovno bazo znanih zlonamernih programov, ki jih odstranita ali onemogočita z enim samim klikom.

15
NAVIDEZNA TEŽAVA
Veliko število napak STOP je lahko povezanih s težavami navideznega pomnilnika. Te lahko pogosto odpravite tako, da zaženete Scandisk ali preprosto odstranite vso navlako s pogona C. Če je naloga preobsežna, da bi se je lotili ročno, poskusite zagnati **Disk Cleanup** iz **Start→Accessories**.

16
ONEMOGOČITE ZAGON
Da bi preprečili zaustavitev Windows XP, kadar pride do napake STOP, med zagonom v **Device Manager** poiščite jeziček **Advanced**. V Startup and Recovery kliknite **Settings**. , da onemogočite možnost **Automatically restart**.

17
ŠE VEČ POMOČI
Pri napakah STOP, ki spremljajo sesutje Windows, vam je pri razvozlavanju na voljo veliko pomoči. Obsežni seznam definicij lahko najdete na **http://aumha.org/win5/kbestop.htm**.

18
IGRAJTE VARNO
Če želite sistem zagnati v varnem načinu, takoj po zaslonu BIOS-a pritiskajte na tipko **[F8]** in iz menija **Advanced Startup** izberite **Safe Mode**. V tem načinu bo Windows naložil minimalni nabor gonilnikov, kar vam bo olajšalo diagnosticiranje težav.

19
SKOK NAZAJ
Do zdaj bi morali že vsi poznati System Restore, ki deluje tudi s posameznimi gonilniki. Če ste namestili gonilnik, ki povzroča težave, uporabite **Device Manager**, da ga poiščete, nato pa uporabite možnost **Roll Back Driver**, da obnovite izvirni gonilnik.

20
ZAŽENITE JIH
Tako kot opotekajoča se, preobremenjena tovorna žival, se lahko tudi vaš PC šibi pod bremenom zagonskih programov, ki upočasnijo njegov zagonski čas. Uporabite **Start→Run**, vtipkajte **MSConfig** in kliknite **OK**, da preverite, kateri so ti programi. Izberite **Selective Startup** in izpraznite **Load Startup Items**. Več o tem, kako pripravite Windows do hitrejšega zagona, pa preberite na strani 74.

NASLEDNJI MESEC ODGOVORI NA VSA VAŠA VPRAŠANJA V ZVEZI Z VIDEOM IN DVD-JEM

Nepoznavalci si vdiranje v sisteme predstavljajo kot futuristično dirkanje po povezavah znotraj računalnika.

ČETRTI DEL

Prekoračitev vmesnika

Preberite vse, kar ste želeli vedeti o enem najbolj pogostih načinov vdora v tuje sisteme.

Doslej smo vam predstavili, kako napadalec pridobiva podatke o varnostnih pomanjkljivostih tarč in kako so videti nekatere od pomanjkljivosti v sistemih UNIX. Tokrat si bomo ogledali zelo popularno metodo napada, imenovano "buffer overflow", kar prevedeno v slovenščino pomeni "prekoračitev vmesnika".

Vsak napad na sistem običajno sestoji iz dveh faz: v prvi fazi napadalec pridobi varnostno relevantne informacije o sistemih tarče, naslednja stopnja napada pa je ponavadi sam vdor v sistem. In ko govorimo o vdorih, ne moremo mimo prekoračitve vmesnika, ki je eden izmed najpogostejših načinov vdora in temelji na izkušenosti in sposobnosti samega napadalca. Preprost uporabnik skript se bo napada lotil tako, da bo s pomočjo skeniranja na sistemu žrtve odkril aplikacijo, ki je občutljiva na napade tega tipa. Naslednji korak tovrstnega napadalca bo iskanje konkretnih skript, ki omogočajo vstop v sistem z izkoriščanjem ranljivosti, ki jo je napadalec odkril v predhodni fazi skeniranja. Če se vam zdi, da smo ravnokar govorili v marsovščini, potem ste gotovo zgrešili prve tri dele našega vpogleda v svet hekerjev. A ni panike, prekoračitve vmesnika se bomo lotili dovolj počasi, da nas boste kmalu ujeli.

POMOČ JE TU

Nekatere organizacije nudijo baze podatkov na spletu, v katerih lahko morebitni napadalec najde vse kar potrebuje za tovrsten napad. Med njimi so najbolj znane naslednje: Packet Storm Security (**www.packetstormsecurity.com**), Technotronic Security Information (**www.technotronic.com**) in Security Focus Bugtraq Archives (**www.securityfocus.com**). V preteklosti je bilo ogromno povedanega o tovrstnih bazah podatkov, pri čemer so se razpravljajoči ponavadi razdelili v dva tabora. Organizacije, ki nudijo tovrstne baze podatkov, so mnenja, da če napadalci poznajo tovrstne metode napadov, je pošteno, da z njimi seznanimo tudi širšo javnost, ki se bo lahko na ta način pred napadi učinkoviteje zavarovala.

> "Bolj izkušeni napadalci se zatekajo k bolj tehnološko dovršenim oblikam napadov."

Na drugi strani pa so zagovorniki mnenja, da tovrstne informacije prispevajo k lažji izvedljivosti napadov. Mi se teh debat ne bomo šli – preberite članek in se sami odločite, kam spadate.

Torej hekerski vajenec ali "script kiddie", kakor smo ga poimenovali v prvem delu te serije, bo preiskal tovrstne baze podatkov in pridobil ustrezno izkoriščevalno skripto ali "exploit script", s pomočjo katere bo izvedel napad. Tovrsten način vdora bo običajno neuspešen. če bo poskusil vdreti v dobro zaščiten sistem. V vseh ostalih primerih, ko administratorji ne posodabljajo programske opreme in ne nameščajo najnovejših varnostnih popravkov, pa je tovrsten napad presenetljivo učinkovit.

Na drugi strani se bolj izkušeni napadalci zatekajo k bolj tehnološko dovršenim oblikam napadov, katerim se bomo v nadaljevanju posvetili v večji meri.

V prejšnjih člankih smo omenili, da je

večina napadov razdeljenih v pet stopenj: zbiranje informacij, skeniranje (iskanje varnostnih lukenj), vstop v sistem, ohranitev dostopa (namestitev zadnjih vrat) in brisanje sledov. Od teh petih stopenj se stopnja vdora v sistem razlikuje v tem, da je v veliki meri odvisna arhitekture in konfiguracije napadenega sistema, napadalčevega znanja in izhodiščnega nivoja dostopa, s katerim napadalec začne. Zaradi tovrstnih odvisnosti so naprednejši napadalci veliko bolj nepredvidljivi, saj pri vdoru uporabljajo najrazličnejše tehnike. Tokrat bomo ravno zaradi tega opisali nekaj najpogostejših tehnik napadov na operacijske sisteme in aplikacije, nadaljevali pa bomo v smeri omrežnih napadov s pomočjo interneta.

Na svetu obstaja cela vrsta različnih operacijskih sistemov in več sto tisoč različnih aplikacij. Zgodovina njihove uporabe je pokazala, da vsak operacijski sistem in velika večina aplikacij vsebujejo varnostne pomanjkljivosti. S tem v mislih si oglejmo, kako deluje napad s pomočjo prekoračitve vmesnika oziroma "buffer overflow".

V NAPAD

Tovrstni napadi so v zadnjem času izjemno popularni, saj napadalcu omogočijo vstop v sistem, hkrati pa nudijo tudi veliko možnost nadzora ranljivega sistema. Tovrstni napadi so znani že vrsto let pravi razcvet pa so doživeli z objavo članka *Smashing the Stack for Fun and Profit*, ki je bil objavljen v spletnem hekerskem časopisu *Phrack* št.49 (**www.phrack.org**).

Vsak slabo napisan sestavni del operacijskega sistema ali aplikacija je lahko

"Vsak slabo napisan del operacijskega sistema ali aplikacije je lahko občutljiv na napade in predstavlja varnostno luknjo."

ranljiv na tovrstne napade. Z raziskovanjem takšne aplikacije ali operacijskega sistema lahko napadalec na sistemu izvrši izbrane ukaze, s pomočjo katerih prevzame sistem. Predstavljajte si, kako bi bila videti situacija, v kateri lahko napadalec na vašem strežniku, delovni postaji ali prenosnem računalniku izvrši ukaz ali dva. Odvisno od nivoja dostopa bi lahko napadalec dodal novega uporabnika, spremenil gesla, spremenil konfiguracijo sistema in podobno.

V vseh primerih napada s pomočjo prekoračitve vmesnika poteka delo hekerja v dveh korakih. Napadalec najprej vnese v aplikacijo več podatkov kot ima aplikacija rezerviranega prostora. S tem napadalec prepiše lokalne spremenljivke s strojno kodo, pri čemer se sistem ne ustavi ob koncu izvrševanja operacij nad lokalnimi spremenljivkami, temveč naloži procesorju tudi izvršitev dodane strojne kode. V naslednjem koraku procesor izvrši dodano strojno kodo in s tem želeni ukaz napadalca. Voila, zadnja vrata so s tem odprta.

Ključna točka tovrstnega napada je, ko določena funkcija aplikacije ne preveri količine vnesenih podatkov, napadalec pa namerno prekorači dovoljeno količino. V večini sodobnih aplikacij uporabnik vnese podatke v temu namenjen vnosni prostor. Na lokalnih sistemih uporabnik vnaša ukaze v grafični uporabniški vmesnik (GUI) ali v ukazno vrstico, medtem ko v primeru programov, do katerih dostopa uporabnik preko omrežja, podatki vstopajo skozi vrata, na katerih aplikacija posluša.

Za raziskavo prekoračitve vmesnika bo napadalec vnesel podatke v GUI ali v ukazno vrstico ali pa bo preko omrežja poslal posebej predelane podatke, v katerih bo vključena tudi strojna koda. Tako formuliran vnos bo nato povzročil, da bo aplikacija posredovala škodljivo strojno kodo procesorju, ki bo ukaz izvršil in s tem napadalcu omogočil vstop v sistem.

TAKO SE TO DELA

Zdaj pa si oglejmo vrste ukazov, ki jih napadalci v večini primerov uporabijo. V primeru operacijskega sistema UNIX je običajno najbolj uporaben način izkoriščanja tovrstnega vdora, da na sistemu zaženemo ukazno lupino (command shell). S pomočjo ukazne lupine (/bin/sh) lahko izvedemo katerikoli ukaz ali aplikacijo, nameščeno v sistemu. V primeru operacijskega sistema Windows NT/2000/XP pa napadalci najpogosteje uporabijo prekoračitev vmesnika tako, da le-ta omogoči izvršitev specifičnih datotek DLL (Dynamic Link Library) oziroma knjižnic. Datoteke DLL so majhne zbirke ukazov, ki jih uporabljajo različne aplikacije v sistemu za izvrševanje različnih opravil. Ena izmed najbolj učinkovitih datotek DLL je prav gotovo wininet.dll, ki napadalcu omogoča pošiljanje zahtev in pridobivanje informacij od napadenega sistema.

Napadi s pomočjo prekoračitve vmesnika pa niso odvisni samo od operacijskega sistema, ampak tudi od vrste procesorja, ki poganja sistem tarče. Zato se tehnike napada razlikujejo od sistema do sistema. Napad zoper Linux sistem na procesorju X86 tako ne bo deloval v sistemu Windows XP in procesorju Alpha in tako naprej.

Napadalci odkrivajo ranljive aplikacije na več načinov, med njimi pa sta najpogostejša dva. Lahko gre za pregled izvorne kode programa, kjer hudobneži iščejo vnose, kot so **fgets**, **gets**, **getws**, **memcpy**, **memmove**, **scanf**, **sprintf**, **strcat** in **strncpy**, ki so znani po svoji ranljivosti. Lahko pa se napadalec loti tudi izvajanja ranljivega programa v laboratoriju, s pomočjo posebne programske opreme, ki vnaša velike količine podatkov, da bi razkrila podrobnosti prekoračitve vmesnika. Opis tovrstnega načina najdete na **www.eeye.com/html**.

VARNOSTNIK XHOST

S pomočjo ranljivega programa na sistemu žrtve lahko napadalec dostopa do ukazne lupine. Ukazna lupina bo v tem primeru imela dostop do aplikacij na ravni trenutnega uporabnika sistema. To je še en razlog več, da uporabljanje dostopa, kot sta "root" (Unix) ali "administrator" (Windows) ni preveč zaželeno v primeru opravil, ki tega nujno ne zahtevajo.

V raziskavi napadov s pomočjo prekoračitve vmesnika napadalci uporabljajo različne možnosti. Na kratko si bomo ogledali ustvarjanje zadnjih vrat s pomočjo "inetd" in ustvarjanje zadnjih vrat s pomočjo TFTP in orodja *NetCat*.

INETD IN ZADNJA VRATA

Inetd je proces, ki ga uporabljajo sistemi UNIX za obdelavo prihajajočih povezav. Če napadalec najde v sistemu aplikacijo, ki je ranljiva za napad s pomočjo prekoračitve vmesnika in teče na sistemu kot "root", potem lahko napadalec spremeni konfiguracijo datoteke inetd, ki se nahaja v mapi **/etc/inetd.conf**. Z izkoriščanjem ranljive aplikacije lahko napadalec izvrši ukaz:

/bin/sh –c "echo 6666 stream tcp nowait root /bin/sh sh –i" >> /etc/inetd.conf; killall –HUP inetd

Takšen ukaz na sistemu tarče zažene ukazno vrstico (/bin/sh) in le-tej ukaže, naj doda vrstico na konec datoteke /etc/inetd.conf. Nova vrstica v datoteki inetd.conf bo procesu inetd ukazala, naj posluša na vratih TCP 6666. Če se kasneje napadalec poveže na vrata 6666, bo proces inetd

V računalništvu ni takšnih opozoril. Vsak mora za svojo varnost poskrbeti že preventivno.

zagnal ukazno lupino kot "root". Na koncu vidimo ukaz "killall", ki bo poslal signal HUP procesu inetd, kar bo povzročilo, da bo inetd ponovno prebral spremenjeno konfiguracijsko datoteko inet.conf.

Po tovrstni spremembi sistema se lahko napadalec s pomočjo orodja NetCat poveže na vrata 6666, kjer ga bo čakala ukazna lupina, s pomočjo katere lahko spreminja sistem, odtuji podatke in še marsikaj.

Ena od pomanjkljivosti takšne oblike napada je ta, da zahteva spremembo konfiguracijske datoteke inetd.conf. Sposoben sistemski administrator bo takšno spremembo hitro odkril s pomočjo orodja za preverjanje integritete datotek, imenovanega ***Tripwire***.

Medtem, ko je metoda inetd namenjena sistemom UNIX, bomo v tem delu opisali metodo, ki je uporabna tudi za prevzem nadzora nad sistemi Windows.

TFTP je vključen tako v sistemih Windows NT/2000 in XP, kakor tudi v različicah sistemov UNIX. TFTP je enostaven program za prenos podatkov preko omrežja – kot nekakšen mlajši brat FTP. TFTP pogosto uporabljajo usmerjevalniki, ki na ta način posodabljajo svoj operacijski sistem in spreminjajo nastavitve preko omrežja. Orodje NetCat bo v tem primeru uporabljeno za komunikacijo z ukazno lupino preko omrežja.

V tovrstnem napadu je napadalec našel občutljivo aplikacijo na sistemu tarče in le-to prisilil v izvršitev TFTP.exe. TFTP je nato uporabljen kot odjemalec, ki bo prevzel ***NetCat*** s strežnika in ga namestil v sistem. ***NetCat*** (okrajšano ***NC***) je lahko konfiguriran, da v sistemu tarče izvrši ukazno lupino in se poveže na sistem napadalca. Predhodno je napadalec na svojem sistemu namestil NetCat, ki posluša na vratih, na katera se bo povezal sistem žrtve.

Opisana načina inetd in TFTP je mogoče uporabiti tudi v ostalih primerih, ko ima napadalec dostop do ukazne lupine.

TO PA ŠE NI VSE

Poleg napadov s pomočjo prekoračitve vmesnika obstaja na tisoče napadov, ki prav tako omogočajo pridobitev dostopa do ukazne lupine. Vzrok za tovrstne varnostne pomanjkljivosti so običajno napake v programski opremi. Na tem mestu bi radi poudarili, da predstavlja vdor v računalniški sistem dinamično delovanje, ki ni omejeno samo na natančno opisane postopke in procedure. Obstaja nešteto možnosti in načinov, od katerih jih bomo omenili le nekaj, ki so lahko uporabljene v povezavi z našo zgodbo: varnostna luknja IIS Unicode (**www.wiretrip.net/rfp/p/doc.asp?id=57**) Wu-ftpd (**www.kb.cert.org/vuls/id/29823**) in RDS exploit (**www.wiretrip.net/rfp/p/doc.asp?id=1**).

Pokazali smo vam, kako pomembno je redno posodabljanje sistema in aplikacij, ki vse po vrsti vsebujejo varnostne slabosti. Organizacije in podjetja bi se morali tega še posebej zavedati, saj sodijo podatki o tem, kakšen operacijski sistem in katere aplikacije uporabljajo pri svojem poslovanju, med zaupne informacije, ki jih ni potrebno razglašati v javnosti. V praksi se pogosto dogaja, da podjetja, ki so ključnega pomena za gospodarstvo, nevede razkrivajo občutljive informacije in s tem posredno "nevede" ogrozijo celo nacionalno varnost.

Tomaž Bratuša

"Vzrok za tovrstne varnostne pomanjkljivosti so običajno napake v sami programski opremi."

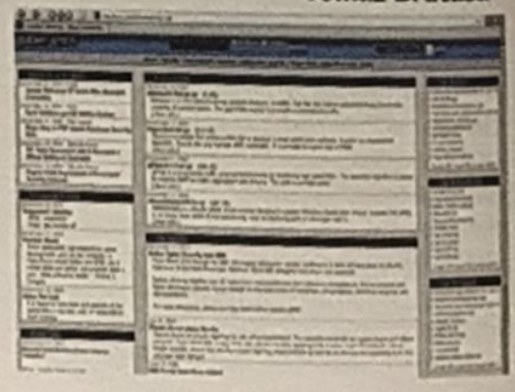
STRUP IN PROTISTRUP

Odkrivanje napadov s pomočjo IDS (Intrusion detection system)

Večina omrežnih sistemov za zaznavanje vdorov ima vključeno tudi sposobnost odkrivanja napadov, ki uporabljajo prekoračitev vmesnika. Tovrstni sistemi IDS se zanašajo izključno na zmožnost prepoznavanja tipičnih vzorcev napadov.

Ker so napadi prekoračitve vmesnika tako učinkoviti, so napadalci kot odgovor na IDS izdelali aplikacijo, imenovano *ADMutate*, ki ima implementiranih nekaj metod za izogibanje tovrstnim sistemom odkrivanja. *ADMutate* je dostopen na strani www.ktwo.ca/security.html.

***ADMutate* je narejen tako, da sprejme kodo tipičnega napada prekoračitve vmesnika in nato kodo predela, tako da je sistemi IDS prekoračitve ne prepoznajo kot napad. *ADMutate* za to uporablja metodo, imenovano večličnost (polimorpfizem), ki je bolj znana iz sveta računalniških virusov.**



Iskanje ustreznih izkoriščevalnih skript je mogoče tudi na spletni strani Packet Storm.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

FHM

Zadeni zmenek z dekletoma z naslovnice!
(več informacij v reviji)

V NOVI ŠTEVILKI

Seznam 30 najboljših iger vseh časov, intervju s tipom, ki je vstal od mrtvih, zgodba o eko-teroristu, ki za Greenpeace trdi, da so mevže in je za zaščito kitov pripravljen storiti kaj bolj radikalnega (kot je, na primer, potapljanje kitolovk), nasveti za smučarijo (kje in na čem smučati) in nasvete za izboljšanje seksualne telovadbe.

PLUS!

Fantastična darilna priloga - za to novo leto za darila ne boš potreboval domišljije, le kreditno kartico!

A bi radi igrali?

V mobilnem svetu je očitno res vse mogoče. In videti je, da se bo nVidia krepko stepla z ATI-jem za svoj kos pogače

Pretiravanje. Fenomen, ki ga v računalniški industriji nikoli ni primanjkovalo. In z leti je poseben del tega pretiravanja pripadel grafičnim čipom za mobilne naprave. Če bi dobili jurja za vsako hvalisanje ATI-ja in nVidie o tem, kako bosta zmogljivosti čipov za namizne računalnike prenesla v notesnike, bi... no, lahko bi ustvarili zajetno zbirko starih razglednic. V škatlah.

A je bila realnost vedno znatno manj dramatična. Konec koncev so bili vsi grafični čipi za notesnike doslej ustvarjeni na podlagi čipov srednjega razreda, pa še tem so znižali frekvenco. Kar vsekakor ni ravno primerno za igranje zahtevnejših iger, kar je menda jasno.

A pozabite na vse to. Zdaj, ko je dinamični duo predstavil nova čipa za notesnike, je končno nastopil čas, ko lahko govorimo o tem, da znajo notesniki še res zamenjati namizne računalnike. Da, da, vemo, da smo vse to že slišali. A je tokrat res. Častna pionirska in vse to.

Verjetno je enostavneje verjeti to, da sta nVidia in ATI predstavila zmogljivostno precej izenačena mobilna grafična čipa. Mobility Radeon X800 in GeForce Go 6800 sta zasnovana na čipih (s kodnima imenoma R423 oziroma NV41), urezanih iz iste rezine silicija, ki je rodila namizni različici čipov X800 in 6800. Torej gre za kartici na vodilu PCI Express z 12 cevovodi za obdelavo pikslov (da, prav ste prebrali, 12 cevovodov – v notesniku), 256-bitnima pomnilniškima vodiloma, podporo za GDDR3 in (na papirju) frekvenco 400MHz. To še posebej za nVidio pomeni izjemen poskok v 3D zmogljivostih, saj je dosedanji najboljši čip tega podjetja, GeForce Go 5700, ob novincu videti kot izžeta limona.

"nVidii in ATI-ju je uspelo predstaviti precej izenačene grafične čipe."

Vse to seveda pomeni, da se je strategija, ki zadeva pristop h grafičnim zmogljivostim notesnikov, znatno spremenila. Prvič v zgodovini sta se velikana grafičnih čipov za PC odločila stlačiti svoje najboljše čipe v notesnike. Zakaj kornaj zdaj? No, strokovnjaki, katerih glavno delo je vohljanje po trgu, so povedali, da bi naj v naslednjih nekaj letih prodaja notesnikov v Evropi in Severni Ameriki presegla prodajo namiznih računalnikov. ATI in nVidia torej preprosto samo sledita denarju.

Dobro, če je teorija takšna, nas zanima, kako se ti novi čipi dejansko obnesejo. Primerjava čipov v notesnikih je nehvaležno opravilo. Že takoj na začetku testiranja se človek zaleti v prvi zid iz armiranega betona – notranje temperaturne razmere se namreč pri notesnikih blazno razlikujejo. In zato se seveda razlikujejo tudi frekvence vgrajenih grafičnih čipov, za razliko od grafičnih kartic za namizne sisteme, ki se še najbolj razlikujejo po vsebini embalaže. Take razlike so seveda nočna mora vseh, katerih naloga je testiranje opreme. To bi se pa naj spremenilo, saj je nVidia predstavila tehnologijo MXM, o kateri lahko več preberete v vodiču o nadgradnji. MXM omogoča izmenjavo grafičnih kartic na notesnikih, kar je vsekakor odlična novica. Nekoliko slabša novica pa je, da sta oba velikana industrije grafičnih čipov prav zloglasna, ko je govora o izdajah čipov za notesnike. Velikokrat se je namreč zgodilo, da smo bili novinarji navdušeno obveščeni o vrtoglavih specifikacijah, ko pa smo v roke dobili dejanski izdelek, pa so bile frekvence veliko, veliko nižje.

nVidia, če omenimo en sam primer, je trdila, da bo FX Go 5700 na voljo s frekvencami do 450MHz – če je kje na voljo čip, ki teče pri več kot 325MHz, mi zanj še nismo slišali.

Predvsem glomazno

Veliki so že, pa so tudi pametni?

Ali je notesnik, ki lahko brez težav zamenja namizni računalnik, samo stvar snobov, ki nimajo boljšega dela, ali gre mogoče za prav stvar za mobilne igralce? V bistvu smo doslej trdili slednje. A ko smo videli zatikajoče delovanje GeForca Go 6800 v Ixiusu, nismo vedeli, ali naj jočemo ali umremo od smeha. V bistvu se nam vrtoglave zmogljivosti ne zdijo tako prijazne, če pomislimo, da so notesniki, ki so lastniki teh zmogljivosti, veliki kot kovčki. Če ta hrabra nova generacija ne bo dobila primernih dimenzij, nas bo težko prepričati v nakup. Še dobro da bi naj kmalu prišli tudi mobilni različici čipov GeForce 6600 in X700. Upamo, da bosta dovolj zmogljivi, da ne bosta znatno zaostajali za prvakoma, in da ju bo mogoče stlačiti v kaj bolj prenosno ohišje. V notesnik, če smo natančni.

Časovna premica

Rage Mobility 128
1999

ATI je vodilni v svetu mobilne 3D grafike in ta čip je bil prvi, ki je notesnikom prinesel prave 3D zmogljivosti. Rage Mobility 128 je prinesel vse možnosti DX6, vključno s podporo za do 32Mb grafičnega pomnilnika.

nVidia GeForce 2 Go
2000

Zdi se, kot da je pretekla cela večnost, odkar je nVidia predstavila prvi čip za notesnika s stro-jnim T&L in hitrim pomnilnikom DDR. Ni bil sicer najboljši čip, je bil pa dovolj zmogljiv, da je kompenziral za svojo muhavost.

Mobility Radeon 7500
2001

Dvakrat hitrejši od GeForca 2 Go in do danes čip, ki je bil še najbliže namiznim izvedbam. Counter-Strike pri 1.600 x 1.200 na notesniku? Seveda, da Dellovem Inspironu 8100.

Mobility Radeon 9000
2002

Ta čip je postavil še en mejnik, zahvaljujoč strojni podpori za DX8, čeprav ni bil hitrejši od čipa Mobility 7500. Carmacka je navdihnil, da je ta začel govoriti o Doom 3 na notesnikih. Kar poskusi, Johnny, to bi res radi videli...

Mobility Radeon X800 in GeForce Go 6800 bosta na voljo samo v velikanskih notesnikih.

Prav zato nas skrbi, saj smo pri brskanju za notesniki z novimi čipi, naleteli na model MV Ixius z Go 6800, ki utripa pri le 250MHz, kar je znatno niže od 450MHz, frekvence, s katero se hvalijo pri nVidii. Prav tako nas skrbi dejstvo, da istemu čipu dela družbo 300MHz pomnilnik DDR, ki prav tako ni najnovejše sorte. V bistvu se ne bomo pritoževali le nad dejstvom, da je tega pomnilnika 256Mb. Istočasno pa smo našli še en vzorčni notesnik (ki je imel na srečo isto 3,4GHz procesor in Intelov nabor 915 kot MV), ki ga je grafično opremil ATI – tam pa je čip tekel pri vrtoglavih 400 MHz, opremljen pa je bil z 256Mb 400MHz pomnilnika GDDR3. Ali bije nVidia bitko brez upanja na zmago?

Ne ravno. Testi so sicer pokazali, da je ATI v tej rundi vsekakor pometel z nVidio (celo v Doom 3, ki je bil doslej bojišče, znatno bolj naklonjeno nVidii, Go 6800 ni dohitel impresivnega čipa Mobility X800), a to še ni konec zgodbe. Malo pred zaključkom redakcije smo iz podjetja MV izvedeli, da so že na voljo notesniki z 275MHz čipom. Tudi nekaj drugih podjetij, ki prodajajo notesnike z istim ali podobnim ohišjem (ki ga oblikujejo in izdelujejo pri tajvanskem podjetju Clevo) kot ga ima Ixius, prodaja notesnike s 300MHz nVidiinim čipom. In ti notesniki so že v prodaji. Druga zgodba je pa z Mobility Radeonom X800. Uradne frekvence še vedno niso napovedane, notesniki s temi čipi še niso ravno na voljo, a ATI še vedno obljublja, da bo prvi Mobility X800, ki bo na voljo na trgu, deloval pri obljubljenih 400MHz. **PCF**

TESTIRANJE

Kako se obnesejo trenutno najboljši.

GeForce Go 6800 in Mobility Radeon X800 smo testirali na dveh Clevovih notesnikih s podobnimi temperaturnimi lastnostmi. Oba notesnika sta imela 3,4GHz procesor Prescott P4, nabor Intel 915 in 533MHz pomnilnik DDR2. Za referenco jima je delal družbo dosedanji prvak, Mobility Radeon 9800.

	NVIDIA GeForce Go 6800 pri 250	ATI Mobility X800 pri 400	ATI Mobility Radeon 9800
Doom 3			
1027x768x0xAAx8af	60	64	32
1027x768	39	41	20
1280x1024x0x8	49	48	22
1280x1024x4x8	27	28	16
16x12x0x8	38	35	16
16x12x4x8	20	20	9
PCF CS: Source test*			
1027x768	95	ni rezultata	90
1027x768x4x8	62	ni rezultata	69
1280x1024	70	ni rezultata	69
1280x1024x4x8	49	ni rezultata	45
1600x1200	54	ni rezultata	53
1600x1200x4x8	37	ni rezultata	34
Far Cry 1.3			
1027x768x0x8	45	58	51
1027x768x4x8	34	56	31
1280x1024x0x8	34	55	41
1280x1024x4x8	27	37	27
1600x1200x0x8	26	44	28
1600x1200x4x8	20	28	19
3DMark2003	7.612	8.725	5.520

*Zaradi težav z omrežjem CS: Source nismo mogli testirati na Mobility Radeonu X800

Procesor NVIDIA GeForce Go 6800	Procesor ATI Mobility X800
Cevovodi 12	Cevovodi 12
Enote verteks 5	Enote verteks 6
Frekvenca jedra / pomnilnika 275MHz/600MHz DDR (256-bitno)	Frekvenca jedra / pomnilnika 400MHz/800MHz GDDR3 (256-bitno)
Strojna podpora za DirectX DX9.0c, SM3	Strojna podpora za DirectX DX9.0b, SM2

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

GeForce 4 Go 4200 2003

Nekateri so trdili, da je bil GeForce 4 Go 4200 samo zamaskiran namizni čip. Ob izidu je bil najhitrejši grafični čip za notesnike. Po krivici spregledan mobilni grafični čip, na katerega so hitro vsi pozabili.

Mobility Radeon 9600/9700 2003

- Ob izidu se je Mobility 9600 trudil, da bi prehitel nVidiin čip Go 4200, kar mu ni ravno uspelo, kljub podpori za DX9. ATI je to hitro in dobro popravil s čipom Mobility 9700, ki je končno prinesel dostojne grafične zmogljivosti.

GeForce FX Go5600/ Go5700 2003

- nVidia se je zatekla k eksotičnim rešitvam za hlajenje in astronomskim frekvencam, da bi končno malce usposobila umirajočo družino FX. Na žalost turbine niso bile prava rešitev za notesnike. 2003 res ni bilo dobro leto za nVidio.

Mobility Radeon 9800 2004

- Podobno kot GeForce 4 Go 4200, je tudi ta čip hudo dober, a je žal na voljo samo v Dellovih notesnikih. Je pa čudno poimenovan, ker gre v bistvu za le okrnjen čip X800, ki ima le osem cevovodov za obdelavo pikslov.

Nadgradite notesnik

Ne boste verjeli, a zadnje čase so notesniki vse bolj nadgradljivi...

Na notesnike smo vsi gledali kot na zaključene enote, kar sploh ne preseneča, saj jih dobite v trdno zaprtem ohišju. Za razliko od namiznih PC-jev, skoraj gotovo ne boste nikoli videli, kaj se skriva v ohišju. Možnost nadgradnje notesnika je bila vedno nuja, a je bilo tehnično poseganje v drobovje teh naprav ravno tako sprejemljivo kot kazanje genitalij na javnih mestih.

Stvari pa se spreminjajo, zato vse pogosteje videvamo notesnike, pri katerih so proizvajalci naredili kak dodaten korak k nadgradljivosti določenih komponent. Seveda so procesorji in pomnilniški moduli na voljo povsod in jih je tudi dokaj enostavno zamenjati. Ker notesniki niso ravno prostorni, je pri nadgradnji pomnilnika starega pogosto potrebno odstraniti. In če že tlačite karkoli v notesnik, morate poskrbeti, da gre res za čisto pravo komponento, saj lahko dejansko ubijete ubogi računalnik, če gre karkoli narobe. Ne pozabite, da notesniki le niso ustvarjeni za kompleksnejše nadgradnje, pa tudi prostora in priključnih mest za veliko dodatnih naprav ni.

Druge komponente, na primer zaslon, je najteže zamenjati ali izboljšati, saj zahtevajo poseg profesionalca, pa tudi stanejo toliko, da se najprej vprašajte, če se nadgradnja sploh splača. Namizni računalnik lahko mirno nadgrajujete, pri notesnikih pa pač ni tako. Če želite notesnik v kratkem zamenjati, pa najprej seveda razmislite, če se vam strošek za nadgradnjo sploh splača.

Nadgrajevanje je na račun takšnih rešitev zelo poenostavljeno.

MANIJA Z MXM

Letos je nVidia napovedala, da razvija MXM, tehnologijo za izmenljive grafične module. Alienware je zadevo že predstavil v notesniku Area 51.

Pri nVidii upajo, da bo MXM (**www.nvidia.com/page/mxm.html**) sprejet kot standard, zato je tehnologijo ponudila tudi tekmecem. Seveda bi bilo idealno, če bi lahko module MXM kupili kar v računalniški trgovini, a to še nekaj časa ne bo mogoče.

MXM je v bistvu vmesnik PCI Express, tako da bodo morali proizvajalci ohišij izdelati primerne module, ki jih bo mogoče enostavno priključiti in odstraniti. To bi lahko bile dodatne razširitvene reže, kot na primer tiste za diske, optične pogone ali dodatne baterije, kot jih poznamo iz bolj poslovno naravnanih notesnikov.

Tehnologija bi naj močno olajšala nadgradnjo grafične kartice, kar tudi pomeni, da bodo lahko proizvajalci hitreje izdajali nove čipe za notesnike, kot lahko to počno za namizne računalnike. Nas pa vseeno bolj veseli dejstvo, da ta tehnologija odpira vrata za vse vrste nadgradenj notesnikov. **PCF**

Dodati ali ne dodati?

Kaj lahko in česa ne morete nadgraditi v notesniku.

KOMPONENTA	NADGRADNJA	KAKO IN ZAKAJ?
Osnovna plošča	Ne	Večina notesnikov nima osnovne plošče, ki bi jo bilo mogoče odstraniti.
Procesor	Da	Seveda mora biti nov procesor iz iste družine. Nadgradnja pomeni malenkost višja hitrost za ogromno dela.
Pomnilnik največ	Da	Mogoče boste morali odstraniti obstoječe module; običajno sta na voljo dve reži SIMM ali DIMM.
Grafična kartica	Da	ATI je že predstavil vmesnik Axiom, bo pa nVidiina tehnologija MXM verjetno postala standard.
Zaslon	Da	Mogoče je kupiti posebne komplete za zamenjavo zaslona in ga pač zamenjati, kar pa je hudo zapleteno početje.
Tipkovnica	Ne	Tipkovnice in sledne ploščice so po večini standardne, zato proizvajalci ne omogočajo zamenjave.
Trdi disk	Da	Disk je mogoče zamenjati, a če imate starejši notesnik, se lahko zgodi, da BIOS ne bo prepoznal diskov, večjih od 8,4Gb.
Priključna mesta	Da	Na samem ohišju jih sicer ni mogoče spreminjati, lahko pa dodajate kartice PCMCIA ali replikatorje vrat.

www.LevelOne.si
novi proizvodi opisi podpora nadgradnje novice dogodki forum

Uporabni dodatki za notesnik

Edina prednost mobilnega računalništva ni vgrajena tipkovnica, veste.

RemotePoint Global Presenter

Cena 32.500 SIT **Proizvajalec** Interlin Electronics **Na spletu** www.rppresenter.com

Ta zanimivo oblikovana napravica služi kot orodje za kazanje in miška v enem, pričakovali pa bi jo na krovu kakšne vesoljske križarke. Vse, kar še potrebuje, je gumbek, ki bi sprožil glas kapitana Kirka, ki bi rekel "Beam me up, Scotty," pa bi bil RemotePoint popoln. Gre za napravo, ki ne potrebuje gonilnikov, kar je uporabno, namenjena pa je, kot smo že povedali, krmiljenju kazalca na daljavo. Ima gumba za levo in desni klik ter gumba za pomik naprej in nazaj, kar je idealno za vse, ki se ubadajo s predstavitvami ali se pogosto znajdejo v situacijah, ko morajo... no, izvesti predstavitev. Seveda ima tudi laserski kazalec, s katerim pa nadležnega šefa žal ne boste razrezali.

Vmesnik USB Wireless Bluetooth

Cena 7.700 SIT **Proizvajalec** Actiontec **Na spletu** www.actiontec.com

Vse, kar je brezžično, je dobro, pa naj gre za Wi-Fi, Bluetooth ali Ir. Če ni žic, nam je všeč. In če nimate vmesnika Bluetooth na notesniku, se splača poiskati kak vmesnik, kot je ta Actiontecov. Namestitev je čisto enostavna – namestite gonilnike, priključite napravo in zadeva dela. Ta možnost je še posebej uporabna, če si lastite mobilni telefon z vmesnikom Bluetooth in GPRS, da lahko berete e-pošto kjerkoli.

Notebook Multimedia Subwoofer

Cena 6.300 SIT **Proizvajalec** Saitek **Na spletu** www.saitek.com

Se vam zdi, da med ogledom filma na notesniku vgrajeni zvočniki niso dovolj? A res? No, Saitekov Notebook Multimedia Subwoofer ni tak kot ostale zunanje zvočne naprave za notesnike. Je namreč nizkotonec (čisto enostavno) in je narejen za to, da bo vaš notesnik lahko basiral. Ne zahteva gonilnikov, priključi pa se preko vrat USB in avdio izhoda. Cena ni pretirana, če si želite boljšega zvoka, a bi se pri tem splačalo investirati še v ostale zvočnike.

V500 Cordless Mouse

Cena ok. 14.000 SIT **Proizvajalec** Logitech **Na spletu** www.logitech.com

Sledne ploščice na notesnikih so čisto v redu, a, kot bi vam povedale vse Whiskas mačke, ne more zamenjati prave stvari, če ste vajeni miške. Težava je samo v tem, da miške vseeno niso najmanjše in da jih ni ravno prijetno tovoriti naokoli. Spoznajte torej Logitechovo miško V500. Dovolj majhna je, da bo lepo sedla v roko, pa še predalček ima za sprejemnik. In škatlico za spravljanje ima tudi. Je že res, da izgleda kot avtomobilček na baterije, a naj vas videz ne pretenta, ker gre za zalo uporabno zadevo.

Laptop Sleeve

Cena 6.980 SIT **Proizvajalec** Shoreline **Na spletu** www.laptopshop.co.uk

Tako kot stare tete svoje pudlje veselo oblačijo v pisane plaščke, lahko tudi vi zaščitite svoj dragoceni notesnik pred slabim vremenom (le da pudlji na račun tone dlake plaščev nekako ne potrebujejo, vaš notesnik pa vam bo zanj še kako hvaležen). Za razliko od mnogih torb za notesnike, ki ne ponujajo čisto nobene zaščite, ko notesnik enkrat izvlečete, je Laptop Sleeve zasnovan tako, da ostane na notesniku, tudi ko ga uporabljate. Fina ideja, a ne pomaga pri hlajenju in izgleda nekoliko... no, ne najbolje. Sicer pa... tistih prask vam kar ni uspelo spolirati, kaj?

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

Vprašajte Gregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Gregor je zvit kot presta in vas muči z vprašanji

1 **Katerega od teh oblik tiskanja XP ne podpira?**
a) PSCRIPT1
b) RAW
c) RAW (AF)
d) EMF

2 **Kaj pomeni SSDP?**
a) Simple Service Discovery Protocol
b) Standard Service Discovery Protocol
c) Shared Service Discovery Protocol
d) Session Service Discovery Protocol

3 **Koliko naprav lahko priključite na vodilo IEEE1394 v XP Pro?**
a) 152
b) 10
c) 64
d) 63

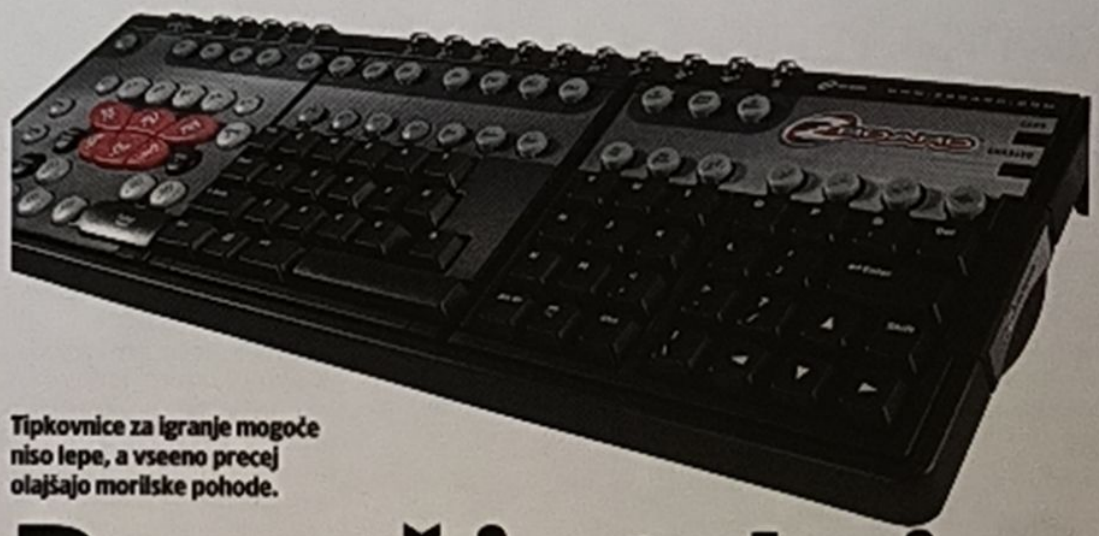
4 **Katerega od razredov storitev IrCOMM podpira XP Pro?**
a) Centronics
b) 9-wire
c) 3-Wire
d) 3-Wire Raw

5 **Katero specifikacijo upravljanja porabe uporablja XP?**
a) APM
b) WIA
c) ACPI
d) WDM

Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformat.si.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.



Tipkovnice za igranje mogoče niso lepe, a vseeno precej olajšajo morilske pohode.

Pomoč je tukaj

Za božič smo deležni tako daril, kot tudi težav s PC-jem. Gregor je tako dober, da težave celo reši. Če se mu ljubi.

IZBOLJŠAVE V IGRAH

Najboljše na vhodu

Zanima me, za kateri igralni pripomoček se najbolj splača zapraviti denar. Ali je bolje da kar vztrajam pri tipkovnici in miški in katere izdelke naj izberem? Sam razmišljam o nakupu igralne palice, pa me zanima še tvoje mnenje.

DAVID

Če pogosto igraš letalske simulacije, potem se nakup poštene igralne palice vsekakor splača, saj je izkušnja neprimerno boljša. Velika večina drugih iger pa nima podpore za igralno palico, pa tudi če jo ima, je nastavljanje vsega skupaj po večini ravno tako prijetno, kot šivanje dodatnega popka na jezno koalo. In če igralne palice doslej niso bile deležne večje podpore, dvomim, da bo v prihodnosti kaj bolje. Opazil sem, da je večina članov uredništva *PCF* precej navdušena nad Microsoftovo miško Intellimouse Optical, sam pa uporabljam sicer že staro, a še vedno neverjetno uporabno Logitechovo miško Dual Optical. Če iščeš pravo miško za igranje, potem bodi pozoren, da ima naslednje lastnosti: naj bo optična, naj ima tri gumbe in koleščck in naj ne bo brezžična (v tem vrstnem redu). Poznam kar nekaj ljudi, ki prisegajo na strašne miške s pet in več gumbi, a je meni bolj všeč, če ima roka, s katero streljam, čim manj možnosti, da se zmoti.

Kar zadeva tipkovnice, bi ti še pred kratkim povedal, da bo čisto navadna tipkovnica s 108 tipkami čisto dovolj, potem so mi pa prijazni fantje iz ZBoarda (**www.zboard.com**) podarili eno od njihovih čudnih igralnih tipkovnic in povedati moram, da mi je prav všeč. Nisem sicer najbolj navdušen nad razporeditvijo alfanumeričnih tipk, zato imam priključeno tudi standardno tipkovnico, so pa tipke za premikanje odlično postavljene, tako da se tipkovnica v igrah prav fino obnese. Da bi to dokazal, sem se pred kratkim spopadel preko spleta in zabeležil prav toliko tujih smrti kot lastnih, kar se mi še nikoli ni zgodilo pri uporabi navadne tipkovnice.

TIPKOVNICE

Preklapljanje s KVM

Pravkar sem sestavil nov PC za igre [spuščeno je postavljanje z najnovejšimi komponentami, ker me daje zavist – Mraz ml.]. Da bi prihranil denar, sem se odločil "reciklirati" tipkovnico, miško in monitor. Kupil sem tudi preklopnik KVM, da bi lahko te tri naprave uporabljal na dveh računalnikih naenkrat. To se mi je zdela prav fina ideja, a sem na žalost ugotovil, da so na preklopniku samo vrata PS/2 za miško in tipkovnico. Problem je v

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Napajalniki in grafične kartice... sami križi in težave.

tem, da imam Logitechov komplet brezžične miške in tipkovnice in ko oboje priključim na preklopnik, Windows ne zazna miške in se noče zagnati.

Od prijatelja sem si sposodil tipkovnico in miško (prav tako USB), da bi imel vsak PC lastne vhodne naprave, tako da bi s preklopnikom delil samo monitor, a ko sem vse priključil, se je preklopnik zaklenil na enem PC-ju in ne morem preklopiti.

ANDRAŽ

O Preklopnik KVM (kratica pomeni Keyboard, Video and Mouse) za preklapljanje potrebuje tipkovnico, saj ta vrata uporablja za zaznavanje priklopljenih PC-jev. Če imaš eno tipkovnico PS/2 in drugo USB, preprosto priključi PS/2 na preklopnik in jo deli z računalnikoma, tipkovnico USB pa uporabljaj na drugem PC-ju. Preklopnik bo tako znal preklapljati med PC-jema.

Tisto, česar ti KVM ne omogoča, pa je uporaba tipkovnice ali miške, ki razširita zmogljivosti vmesnika PS/2 z gonilniki. To vključuje vse tipkovnice z multimedijskimi in prigramirljivimi tipkami, gumbi za spreminjanje jakosti zvoka ali brezžične tipkovnice oziroma vse miške, ki imajo več kot dva gumba ali kolešček. Take naprave so namreč zasnovane tako, da modulirajo signal preko vrat PS/2 na nestandarden način, česar pa KVM ne zna pravilno interpretirati.

Najcenejša rešitev zate bi bila ta, da bi našel kakšno staro tipkovnico PS/2 s 108 tipkami in jo priključil na oba PC-ja preko preklopnika. Nato bi tipkovnico lahko lepo pospravil in na računalnik, ki ga dejansko uporabljaš, priklopil tipkovnico in miško po želji. Če si ne želiš dodatne gneče na mizi, pa boš moral investirati v preklopnik, ki podpira USB (kar bi moral storiti že na začetku).

GRAFIČNE KARTICE

Premalo moči

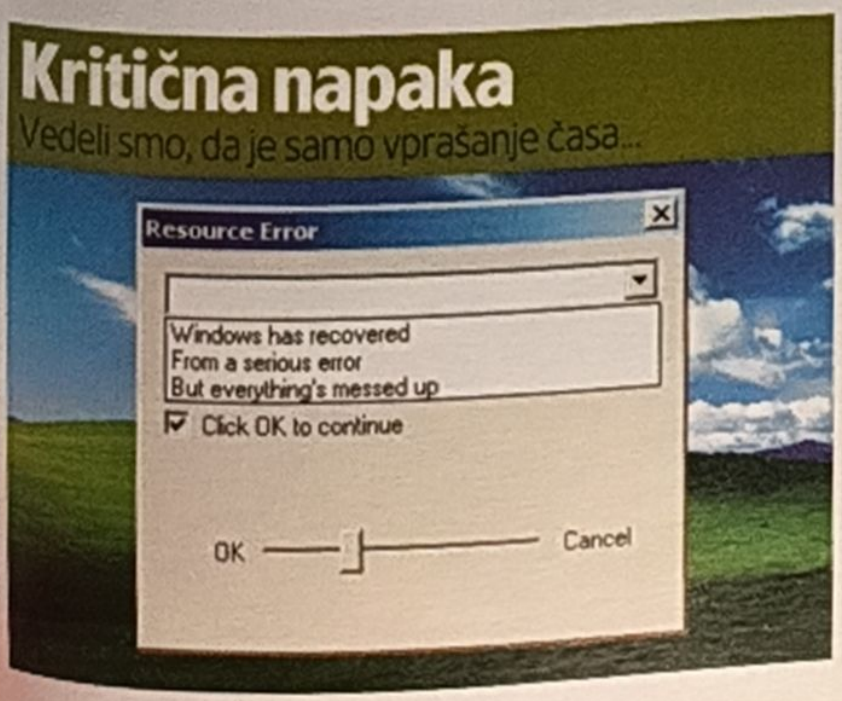
V Potem ko sem, na podlagi nasveta prijaznega prodajalca v računalniški trgovini, nadgradil PC, je slika na mojem monitorju prav nemogoča, pa še Windows se obnaša tako, kot da se bo vsak trenutek sesul. Grafično kartico GeForce 440MX sem zamenjal za GeForca FX 5900 XT. Ko sem to naredil, je bila slika hudo čudna – utripala je in je bila videti, kot da jo je krava prežvečila, tako da je bilo branje prav boleče. Windows je potreboval sto let, da je karkoli vrgel na zaslon, ko pa se je slika prikazala, pa je nemogoča. Zagnal sem tudi nekaj iger, pa je bila slika kar v redu, dokler se na zaslonu ni pokazalo kakšno besedilo.

Zdaj mi je jasno, da moj napajalnik nima dovolj moči, da bi poganjal novo grafično kartico (v trgovini so mi sveto zagotavljali, da ne bom imel težav), saj sem na spletu prebral, da je za uporabo GeForca FX 5900 XT potrebujem vsaj 300W napajalnik, moj pa zmore le 250W. Ponovno sem namestil staro grafično kartico, pa je slika še vedno utripajoča in grda. Ko sem brskal po možnostih porabe, je pisalo, da je "UPS service currently stopped", nimam pa pojma, kaj to pomeni. Ali je moj stari napajalnik fuč, ker sem mu dal preveč dela? Ali je kaj narobe z osnovno ploščo? Ali naj miniram trgovino, v kateri so mi zagotavljali, da bo računalnik delal brez težav?

ROBERT

O Miniranje je nekoliko pretirano. Sam bi se na tvojem mestu preprosto odločil, da tam ne bom več kupoval. Verjamem pa, da je bil prodajalec res čisto prepričan, da bo nova kartica v tvojem sistemu normalno delovala. Prodajalci čisto zares niso Antikristi, ki želijo uničiti svet in tvoj računalnik. V bistvu se ti splača kupovati preko interneta – edina prednost dejanske trgovine je v tem, da ti lahko nudi pomoč pri nakupu. Če to odmisliš, je trgovina samo draga spletna stran, ki ne zaračunava poštnine, za nakup pa moraš sesti v avto in se tja tudi dejansko odpeljati. Naj ti dam primer: pred kratkim sem sestavljal nov sistem, pa sem ugotovil, da napajalnik nima priključka za S-ATA, disku pa ni bil priložen pretvorniški kabel. Ker sem kabel nujno potreboval, sem začel telefonirati naokoli. V najbližji trgovini kabla niso imeli, v eni od naših "velikih" prodajalcev pa sploh niso vedeli, da to obstaja (oziroma sem jim pol ure razlagal, kaj S-ATA sploh je). Na koncu sem poklical prijatelja, ki dela v računalniški trgovini v drugem mestu, ki mi je pa povedal, da pretvorniških kablov načeloma nimajo, je bil pa pripravljen pobrskati po škatlah osnovnih plošč, tako da je našel enega, ki sem ga lahko dobil. No, temu pravim storitev (čeprav novi lastnik tiste osnovne plošče verjetno ne bo istega mnenja).

OK, vrniva se k tvojemu problemu. Tvoj napajalnik bi seveda potreboval nekaj dodatne moči, a ga prekoračenje njegove kapacitete ne bo ubilo. Najhuje, kar se lahko zgodi, je to, da pregori varovalka v napajalniku, a bi to samo



FAQ

Zgodovina se začne ponavljati, ko releji zmagajo v kruti pomnilniški vojni

Po dolgih letih zaničevanja, da so primitivna, se mehanska stikala vračajo v pomnilnik. Le da to tokrat nekoliko manjša.

Hej, ne me basat! 23,5MHz pač ni hitro za pomnilnik!

To je tako ali tako samo prototip, a ima pomnilnik z nanostikali kljub vsemu nekaj drugih prednosti. Prva je ta, da potrebuje samo eno milijardinko energije. Prav tako ni občutljiv na škodljive superparamagnetne učinke, ki omejujejo gostoto trenutnega pomnilnika na 100Gb na kvadratni palec.

Pa niso takšna majcena stikala hudo občutljiva?

Ne. Ker so tako majhna, premični deli sploh nimajo dovolj velike mase, da bi se sami premikali. Raziskovalci, ki so razvili to tehnologijo, trdijo, da lahko pomnilnik s temi stikali mirno prenese tresljaje in padce, ki jih prenese tudi navaden pomnilnik, so pa veliko bolj odporni na močna električna in magnetna polja kot pomnilnik s tranzistorji, kot jih poznamo danes.

Krasno. Vzamem en gigabajt.

Počakaj malo, no. Trenutno je razvito samo eno stikalo. To pomeni en bit. So pa predstavili koncept, tako da je potrebno iznajti še ekonomičen način proizvodnje in tlačenja cele gore stikal in krmilnega vezja za zapisovanje in branje podatkov na module. Žal bo treba počakati še standardnih 10 let.

Več informacij:

www.bu.edu/phpbin/news/releases/display.php?id=785

pomenilo, da bi se računalnik obesil, ko bi poskusil uporabljati vse pogone naenkrat. Ne zdi se mi, da bi bili simptomi, ki si jih predstavil, strojne narave; videti je, da so neodvisni od same grafične kartice, saj praviš, da imaš težave samo z 2D sliko in besedilom. To pa prav kriči po težavah z gonilniki. Uporabi System Restore in aktiviraj tiste gonilnike, ki so bili nameščeni, preden si namestil GeForca FX5900. Nato snemi najnovejše gonilnike Detonator z nVidiine spletne strani (**www.nvidia.com**) in ponovno poskusi z FX5900. Če bo po namestitvi gonilnikov star pravilno delala, pa le razmisli o nakupu novega napajalnika.

VARNOST

Čudno početje

Pravkar sem ponovno namestil Windows XP in sem ugotovil, da poskuša neka čudna datoteka dydqepyze.exe dostopati do pimp.xskill.net. Preden sem ponovno namestil Windows te datoteke nisem nikoli zasledil. Ali mi lahko poveš, kaj počne na mojem trdem disku in če ji lahko dovolim komunikacijo? Zaenkrat sem ji to namreč onemogočil.

SAŠO

On onemogočena naj ostane, ker gre nedvomno za trojanca/črva/virus. Na internetu sicer nisem našel nobene informacije o tej datoteki ali strani, do katere želi dostopati, pa tudi v bazah virusov ni ničesar pametnega, a lahko tudi brez tega zadevo mirno diagnosticiram kot škodljivo kodo. Pa preveriva skupaj: Naključno generirano ime datoteke? Ima. Nespodobno ime domene? Ima. Se želi kar sama od sebe z nečim povezovati? Tudi. Simptomi so neizpodbitni.

Najverjetneje si se okužil v času med ponovno namestitvijo Windows XP in namestitvijo varnostnih popravkov. Ponovna namestitev Windows XP je v bistvu kot skakanje iz letala s starim čipkastim modrcem namesto padala in upanjem, da boš lahko zašil vse luknje, preden postaneš pašteta. Če že res moraš ponovno nameščati sistem, vsaj poskrbi, da računalnik ne bo povezan z internetom, dokler ne boš namestil SP2.

Ker pa se je nesreča že zgodila, pa je problem pač potrebno reševati s protivirusnimi rešitvami. A prosim, prosim ne nameščaj protivirusnega programa na okužen računalnik. Odpravi se na **www.pandasoftware.com** ali spletno stran katerega drugega proizvajalca protivirusnih programov, ki ponuja pregledovanje preko spleta, in disk najprej očisti. Poskusiš lahko tudi tako, da zbrišeš izvršilno datoteko, a če ti bo to uspelo, se bo na njenem mestu najverjetneje pojavila nova, tako da to ni trajna rešitev.

TEŽAVE Z WINDOWS

Problematični SP2

Windows XP Service Pack 2 je ubil moj računalnik in zdaj želim zadoščenje! Moj PC (3,2GHz P4, 1Gb pomnilnika, 120Gb trdi disk) je prej delal kot ura, bil je stabilen in igre so odlično delovale. Ker redno nameščam vse varnostne popravke, sem bil prepričan, da bo namestitev SP2 tako rutinska, kot so bile ostale. Med samim snemanjem in namestitvijo ni bilo nikakršnih težav, ko pa se je namestitev končala in se je Windows XP ponovno zagnal, pa je računalnik odpovedal sodelovanje. Zagon teče normalno do zaslona z logotipom Windows, nato pa se vse skupaj zaustavi. Poskusil sem z zagonom v varnem načinu in Last Known Good Configuration, pa se računalnik v nobenem primeru ne zažene. Popravi to, Gregor, prosim!

HUDO NESREČEN BRALEC

Že od izida SP2 sem čakal, da bo nekdo eksplodiral ob tem, zato mi ne zameri, če si bom najprej vzel pet minut za to, da si bom lahko mel roke. OK, opravljeno. Stvar je taka: tvoj procesor ima jedro Prescott z 1Mb drugonivojskega predpomnilnika. Izkazalo se je, da obstaja hrošč v mikrokodi vseh procesorjev Prescott, zaradi katerega se jim popolnoma zmeša, ko se poskuša zagnati XP SP2. To mikrokodo je sicer mogoče popraviti, problem pa je v tem, da procesor popravka ne more shraniti, kar seveda pomeni, da ga je potrebno "nameščati" ob vsakem zagonu. Da bi se temu izognili, ponujajo proizvajalci procesorjev popravek v obliki nadgradnje BIOS-a, ta pa potem prevzame vlogo nameščanja popravka za procesor ob vsakem zagonu.

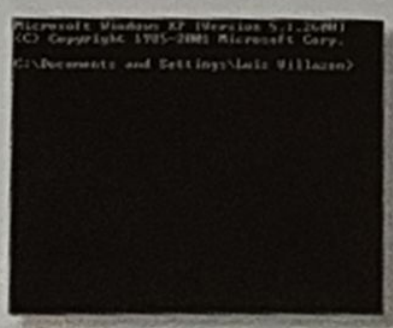
Res pa je, da je nezdružljivost Prescotta in SP2 vse zasačila nepripravljene in veliko osnovnih plošč popravka za procesor ne namesti pravilno. Kar nekaj proizvajalcev še vedno ni izdalo nobenega popravka.

Za popravljanje hrošča mora BIOS popraviti mikrokodo procesorja vsaj na revizijo 7, večina procesorjev pa potrebuje revizijo 8, da bi se sistem lahko pravilno zagnal. Če je proizvajalec tvoje osnovne plošče že izdal primeren popravek, ga snemi z njihove spletne strani. Da bi pa to lahko naredil, ti pa mora uspeti zagnati Windows, kajne?

"Ponovna namestitev XP je kot skok iz letala s starim čipkastim modrcem namesto padala."

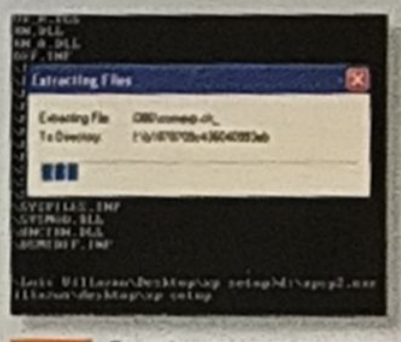
Hitra pomoč

Kaj lahko naredim, če se moj PC noče zagnati?

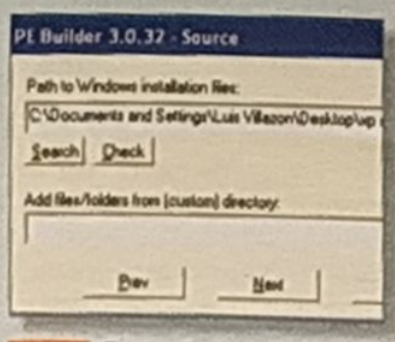


1 V starih časih si lahko zagnal DOS in popravil sistemske datoteke. V XP je to popolnoma neuporabna možnost, saj DOS več ne podpira moderne strojne opreme in sploh ne bo bral diskov NTFS. Recovery Console pa ne pusti zapisovanja na disk C ali zagona programov.

2 *BartPE Builder* je brezplačno orodje, ki z namestitvenega CD-ja Windows XP pobere določene datoteke in doda nekaj svojih, iz njih pa nato sestavi zagonski CD, ki bo naložil samostojno različico Windows XP kar s CD-ja. Sistem lahko tako zaženete, tudi ko je trdi disk mrtev, dostopate pa lahko do omrežja.



3 Snemite program z **www.nu2.nu/pebuilder** in raztegnite datoteko ZIP v mapo po želji. Nato kopirajte vse datoteke z namestitvenega CD-ja XP v mapo na trdem disku. Tem datotekam lahko dodate tudi SP2, in sicer z ukazom **"d:\xpsp2_en_x86.exe -s c:\<imevašemape>"**.



4 Zdaj zaženite *pebuilder.exe* in vnesite pot do popravljenih namestitvenih datotek. Program bo sestavil diskovno sliko ISO, ki jo lahko zapišete na CD. Rezultat pa je zagonski CD s sistemom za vzdrževanje. Hura!

Pojdi torej v nastavitve BIOS-a in onemogoči prvonivojski in drugonivojski predpomnilnik (L1 in L2 cache). Računalnik se bo po tem zaganjal počasneje kot vešča, ki poskuša leteti v medu, a mu bo sčasoma le uspelo. Potem odpri nadzorno ploščo in pod Add/ Remove Programs odstrani SP2. Če nimaš na voljo nadgradnje za BIOS, lahko SP2 vseeno prepričaš, da bo deloval tudi z nepopravljenim Prescottom, in sicer tako, da zbrišeš datoteko **c:\Windows\System32\Drivers\Update.sys**. To ti pa iz Windows ne bo uspelo, tako da boš potreboval alternativni vzdrževalni operacijski sistem (v okvirju je vodič, tako da vrzi oko nanj). Pojma pa nimam, če hrošč v mikrokodi dela še kakšne druge težave, tako da je ta rešitev primerna samo za najbolj obupane in za kriminalno nore.

TEŽAVE Z WINDOWS

Počasen SP2

Po namestitvi Windows XP Service Pack 2, potrebuje moj računalnik več kot tri minute, da se prebije do prijavnega okna. V bistvu je zagon hudo čuden. Ko prižgem računalnik, se na zaslonu pojavi nek logotip, prižgejo se lučke za trdi disk in računalnik ostane v tem stanju kakšne tri minute. Preden sem namestil SP2, je šlo to veliko hitreje. No, ko logotip končno izgine, se pokaže zaslon BIOS-a, nato pa zaslon za nalaganje XP in od te točke naprej vse teče normalno. S System Restore sem nastavitve povrnil na stanje pred namestitvijo SP2, a je problem še vedno isti. Prosim, pomagaj mi, ker doma štirje uporabljamo isti računalnik in mi vsi tako grozno težijo, da bom še komu kaj hudega naredil.

BOŠTJAN

Odgovori: 1c 2a 3c 4b 5c

Tokrat pa ste se spravili na SP2, kaj? Za ravnovesje zadev naj povem, da sem SP2 namestil na vse računalnike v uredništvu, pa nisem opazil nobenih težav.

No, obstajata sva razloga za to, da se računalnik počasi zaganja. Prvi je ta, da poskuša XP prebaviti kak gonilnik. Kateri točno je, ti ne morem povedati, ker nimam niti najmanjšega pojma, kakšno konfiguracijo si lastiš. Poskusi z zagonom v varnem načinu, ki bo med zagonom vestno poročal o tem, kaj nalaga. Zaženi večkrat in poglej, na katerem gonilniku se obesi. Potem odstrani to napravo in gonilnike zanjo, zaženi v varni način, snemi popravke, bla, bla, bla...

Če se vsi gonilniki primerno hitro izpišejo na zaslonu, je lahko problem v fragmentaciji. Ko nameščaš popravke, kodo namreč dodajaš. To seveda pomeni, da je popravljena datoteka večja in če je bila do popravljanja bočno parkirana med dve datoteki, se bo lahko na disk stlačila samo tako, da se bo razbila na manjše delce. Ne vem, koliko datotek se popravi s Service Pack 2, a vedi, da ta vsebuje skoraj 1000 popravkov. Če je vsak popravek namenjen eni sami datoteki, govoriva o tisoč novih razbitih datotekah. Če je to problem, klikni na **Start→All Programs →Accessories→System Tools→Disk Defragmenter** in poglej, kakšno je stanje fragmentacije diska.

PČF

VIRUS MESECA

Vas je kaj ugriznilo? Cepite se tukaj.

Ime LOP
Vzdevki Adware-Lop, C2, Troj/Tubmo
Vrsta Adware
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov >1000
Virulenca Srednja
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 9. avgust 2004

Simptomi

LOP je kratica za Live Online Portal. Gre za programček, ki ugrabi IE, tako da se vsa iskanja preusmerijo na lop.com oziroma na enega od 30 klonov te strani. Prav tako spremeni privzeto domačo stran in če jo poskusite spremeniti, bo vašo domačo stran opremil z okvirjem, ki na dno strani nabaše iskalno vrstico LOP.

Preventiva

LOP se namesti preko krmilnika ActiveX z različnih strani, običajno preko reklamnih oken. Ne more se namestiti, dokler ne kliknete na povezavo, a se pogosto poslužuje zank reklamnih oken, da bi vas prelisičil, da bi kliknili na napačno stvar. Izvršilna datoteka se pogosto predstavlja kot orodje za iskanje datotek MP3, najpogosteje pa uporablja imena, podobna freeMP3.exe. Blokiranje reklamnih oken z orodno vrstico Google ali kar s samim IE v SP2, je dobra obrambna linija.

Zdravilo

Nekatere različice LOP imajo celo orodje za odstranjevanje, a to večinoma ni najbolj jasno poimenovano v Add/ Remove Programs in tako ali tako ne odstrani orodja, vsaj ne v celoti. Če vaš protivirusni program ne zna odstraniti LOP-a, boste pravi nasvet našli na www.doxdesk.com/parasite/lop.html.

ZIMSKO PEČENJE

Ne, tole ne bo supertest naprav za pečenje mesa, čeprav moramo priznati, da mnogi v uredništvu sanjajo o Grillmastru 5000 z gorilno močjo primerljivo oni, ki jo ima nuklearka v Krškem.

KAKO SMO TESTIRALI

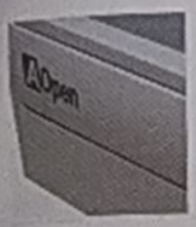
Kako izmeriti neizmerljivo.

Kako torej izmeriti kako hitri so zapisovalniki? Preprosto, vzeli smo Aheadov *Nero 6* in preverili, če v resnici držijo podatki, ki so jih navedli proizvajalci. Od prvega do zadnjega so vsi izpolnili obljube, tako da tu ni bilo težav. Nadalje smo pognali program *DVD Info Pro* in z njim izmerili dostopni čas. Tudi te navedbe proizvajalcev so se izkazala za dokaj resnične, tako da nam je na koncu preostalo le preverjanje kvalitete zapisa na medij. Vsi zapisovalniki so se obnesli dobro, nobeden med njimi ni uničil ali kakor koli drugače poškodoval medijev, kar je tudi pomenilo uspešen konec testiranja.

Starejši bralci prav gotovo pomnijo trenutek, ko je na svet privekal prvi CD-ROM, ki ga je bilo mogoče vgraditi v računalnik. Zmogel je takrat osupljivo 1x hitrost zapisovanja, kar pomeni 150kb podatkov v sekundi, in vas je olajšal za goro takratnih nemških mark. Vendar je pomenil novo obdobje v razvoju računalništva in sčasoma se je znašel v vseh računalnikih, danes pa brez njega praktično ne gre. Naslednji veliki preskok pa se je zgodil, ko se je na tržišču prvič pojavil zapisovalnik medijev CD. Ideja je preprosta: vzamete CD, ga prekopirate in imate duplikat. Pirati so novost takoj pograbili, saj so bili zaslužki fantastični, vse to pa je samo še prililo bencina v ogenj razvoja medijev CD. Novembra leta 1995 se je predstavil standard DVD, ki je prinesel v računalništvo nove mejnike. 4,7Gb podatkov je pomenilo ogromno prostora, ki je kar prosil po večpredstavnosti in dodajanju kvalitetnejšega videa igram, povrhu vsega pa ga je filmska industrija vzela za svojega. Sicer se medij ni prijel tako hitro, kot bi si mnogi želeli, predvsem zaradi tega, ker je dolgo časa prevladovalo prepričanje, da so redki računalniki opremljeni s pogoni DVD. Vendar, napredek je bil neizbežen, zato so se kmalu pojavili tudi zapisovalci medijev DVD. Sprva so bile cene visoke (neverjetna podobnost z zapisovalci medijev CD), toda kmalu so postali hitrejši in cenejši. Tako lahko v začetku leta 2005 berete supertest o zapisovalcih, ki dosežejo 16x hitrost in imajo ceno v okolici dveh bratov Cankar. Naj še kdo reče, da napredek ni kul.

Vendar ni vse rožnato, kar diši po vrtnicah. Problem pri zapisovalcih DVD je v tem, da obstajata dva tabora proizvajalcev, ki trdita, da je njun standard boljši. Imenovana sta DVD-R(W) in DVD+R(W), in sta vir težav. Čeprav sta podobna in med njima praktično ni razlike, ko sta posneta, pa vseeno nista združljiva med sabo pred snemanjem. Na srečo današnji zapisovalniki vsi brez težav prepoznajo in uporabljajo oba standarda, pa vseeno povzročata zmedo pri kupcih in posredno višjo ceno medijev. Ker pa vse to verjetno že veste, se raje posvetimo udeležencem supertesta.

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135



AOpen DUW1608/ARR

Cena 21.620 SIT **Na spletu** www.aopen.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

AOpen je prvo izmed podjetij, ki je poslalo svoj model zapisovalnika na uredništvo. Ko smo ga dobili v roke, smo takoj opazili, da bo naloga iskanja razlik med tako konkurenčnimi modeli zelo težka naloga in mukotrpna, zatorej smo se opremili z goro potrpežljivosti.

DUW1608/ARR je klasični zapisovalnik medijev DVD ta hip. Pozna zapisovanje medijev obeh taborov, s tem da dela določene razlike pri zapisovanju. Na splošno smo opazili trend višjih hitrosti v taboru DVD+R(W) in tudi AOpnov zapisovalnik se temu ni izneveril. Tako zmore zapisovati medije DVD+R s 16x hitrostjo, medtem ko se lahko mediji DVD-R med zapisovanjem vrtijo le z 8x hitrostjo. Medije DVD-RW in DVD+RW zapiše z največ 4x hitrostjo, nas pa je razveselilo dejstvo, da so se končno popravile tudi hitrosti zapisovanja navadnih medijev CD-R, saj le-te lahko zapisujete z največ 48x hitrostjo, prav tako pa se mediji CD-RW lahko zapisujejo z 32x hitrostjo. Sodoben snemalnik ne more mimo dejstva, da obstaja za snemanje dvoslojnih medijev. AOpen DUW1608/ARR bo te medije zapisal z največ 2,4x hitrostjo. Branje medijev je dosti bolj poenoteno, tako da se hitrosti branja gibljejo med 8x in 16x odvisno od medijev.

Zunanjost zapisovalnika je hudo klasična, a ima tale AOpen še enega skritega aduta v rokavu. Njegova osnovna barva čelne plošče je kremno bela, kar zna precej motiti videz vašega računalnika, še posebej, če ste se odločili, da imate dovolj te barve. Za vse take uporabnike je AOpen poskrbel na tak način, da v škatli najdete še dve dodatni čelni ploščici, eno srebrne in eno črne barve. Tako vam ne bo treba skrbeti, da bi zapisovalnik popolnoma izničil dolge mesece, ko ste se trudili računalnik spraviti v vizualno harmonično celoto.

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	8x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	2,4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	48x/32x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	48x
Dostopni čas DVD	140ms
Dostopni čas CD	120ms

83% **PCF pravi...** "Soliden zapisovalnik, ki se po ničemer ne oddalji od zlate sredine."

Asus DRW-1604P

Cena 19.900 SIT **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

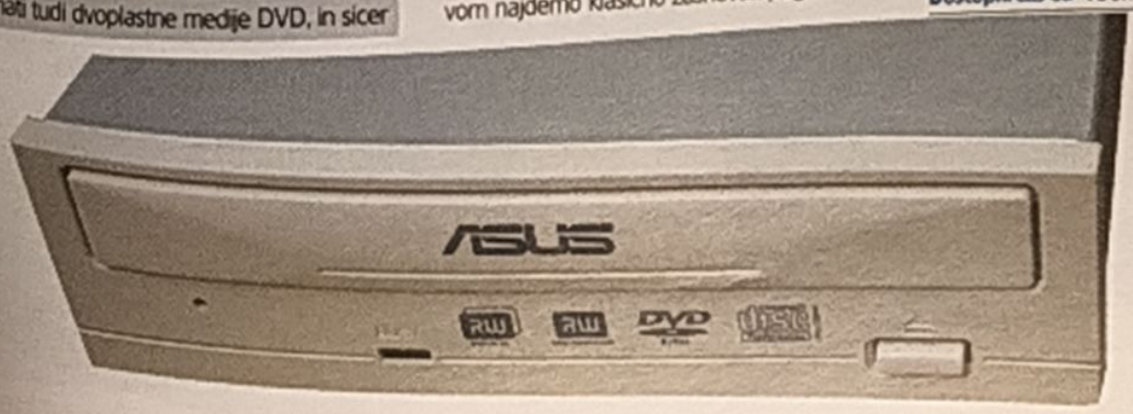
Tudi Asus nas že dolgo osrečuje z njihovimi izdelki, saj od tako priznanega podjetja težko dobimo v roke neuporaben izdelek. Pri izdelavi zapisovalnikov DVD pa se priznani tajvanski proizvajalec še zdaleč ni osramotil, česar si zelo želi konkurenca.

Model DRW-1604P je največ, kar lahko ta hip kupite. Ponuja vam enotne hitrosti zapisovanja, saj dosega hitrost 16x tako z mediji DVD+R, kot tudi z mediji DVD-R. Prav tako sta si hitrosti zapisovanja medijev RW enaki, obojne boste lahko zapisovali z največ 4x hitrostjo. Seveda sodoben zapisovalnik ne sme zaostajati za konkurenco, zato zmore snemati tudi dvoplastne medije DVD, in sicer z največ 4x hitrostjo. Pri navadnih medijih CD-R se Asusov model ne obnese tako odlično, saj jih zapisuje samo z 32x hitrostjo. Seveda, vsi vemo, da je razlika med 32x in 52x zapisovanjem zelo majhna, a vendar, smo od Asusa pričakovali več. Branje medijev doseže standardne hitrosti, torej 16x za branje DVD-jev in 48x za branje CD-jev.

Zunanji videz modela DRW-1604P je precej povprečen in nas ni preveč navdušil. Čeprav imamo raje grd izdelek, ki odlično deluje, kot lep izdelek, ki deluje slabo, pa si ne moremo, da si ne bi želeli kakšnega dodatnega tolarja za lepše oblikovanje. Pod pokrovom najdemo klasično zasnovan pogon, ki ima na voljo 2Mb medpomnilnika in dostopni čas za medije CD 130ms in medije DVD 140ms. Prav tako se ne morete izogniti tehnologijam za preprečevanje napak med zapisovanjem, ki se ponašajo z bleščečimi imeni, na našo srečo pa celo delujejo.

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	2,4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	32x/24x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	40x
Dostopni čas DVD	140ms
Dostopni čas CD	130ms



86% **PCF pravi...** "Še en Asusov izdelek, ki se je dobro obnesel na testu."

BenQ EW822U Deluxe

Cena 28.200 SIT **Na spletu** www.benq.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Za razliko od ostalih zapisovalnikov na tem supertestu, se je Benq odločil sodelovati z zunanjim modelom. Čeprav je znano dejstvo, da večina ljudi kupuje vgradne modele, pa ne smemo pozabiti na vse uporabnike, ki uporabljajo notesnike, oziroma na uporabnike s posebnimi potrebami.

EW822U Deluxe je zunanji zapisovalnik, ki uporablja vodilo USB 2.0. Če tega ne posedujete, pogon sicer lahko uporabljate, a boste lahko medije zapisovali le z mnogo nižjimi hitrostmi. Če ga priključite na vodilo USB 2.0, pa vam postreže z 8x zapisovanjem medijev DVD-R in DVD+R, medtem ko se pri ponovno zapisljivih medijih bolje obnese pri uporabi DVD+RW, saj jih zmore zapisovati s 4x hitrostjo, DVD-RW pa le z 2x. Na področju medijev CD pogon dosega klasično hitrost 24x, kar je v skladu z zmogljivostmi, ki smo jih bili vajeni pri zunanjih zapisovalnikih. Dvoslojnega zapisovanja EW822U Deluxe ne podpira, kar pa mu konec koncev ne gre zameriti, saj so situacije, ko morate na en medij zapisati 8,5Gb preko vodila USB, resnično redke. Omeniti tudi gre dejstvo, da poleg modela EW822U Deluxe obstaja tudi navaden model EW822U, ki se od modela Deluxe razlikuje le v tem, da zapisuje DVD-R s 4x hitrostjo.

Zunanjost zapisovalnika je očem precej prijetna, saj je poskrbljeno za dodatno oporo, da lahko pogon lepo mirno leži. Sicer bi si želeli, da bi bil pogon za odtenek težji, kar se mogoče zdi pri prenosnih enotah nelogično, a smo pri najvišjih hitrostih branja dobili občutek, kot da želi pogon pobegniti z mize. Pohvalno pa je tudi dejstvo, da je opremljen z 8Mb medpomnilnika, kar omili težave pri zapisovanju, kadar pretok podatkov niha.

PODROBNOSTI

Vodilo USB 2.0
Medpomnilnik 8Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW 8x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW 8x/2x
Hitrost zapisovanja DVD+DL ne podpira
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW 24x/10x
Hitrost branja DVD 12x
Hitrost branja CD 40x
Dostopni čas DVD 160ms
Dostopni čas CD 120ms

80% **PCF pravi...** "Vsekakor zelo uporaben zapisovalnik, če potrebujete prenosnost."

BTC DRW1016IM

Cena 16.900 SIT **Na spletu** www.btc.com.tw **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

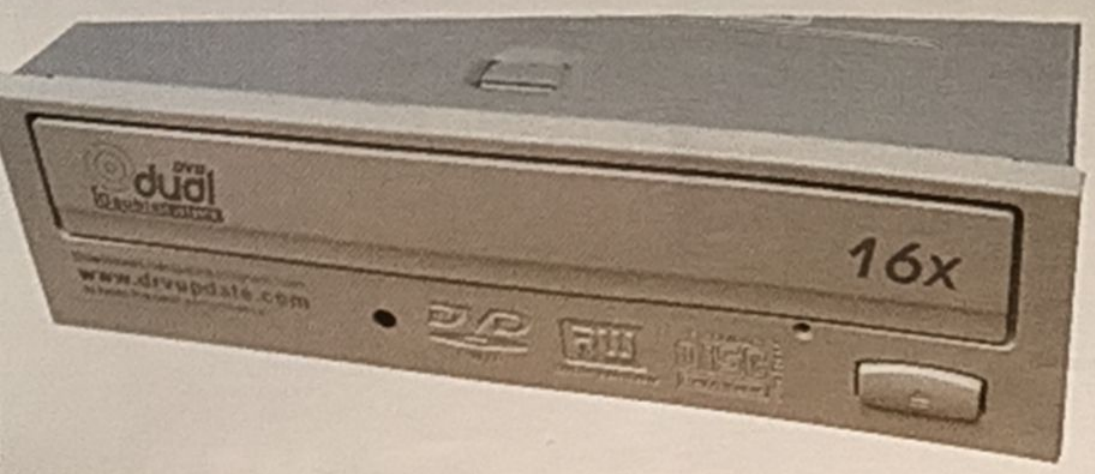
Ob prvem pogledu na model DRW1016IM se je celotno uredništvo strinjalo z dejstvom, da pogon ni lep. Saj ne zahtevamo dosti, toda dotični model kar nekako izstopa po nedomiselnosti. Pravzaprav smo naknadno ugotovili, da so vsi optični pogoni, ki smo jih kdaj koli videli nositi napis BTC, oblikovno precej neimpresivni.

A tudi neimpresivne stvari se lahko dobro izkažejo. Tokrat se je zgodilo prav to, saj model DRW1016IM ponuja odlične hitrostne dosežke. Medije DVD+R boste zapisovali z odlično 16x hitrostjo, medtem ko je za medije DVD-R namenjeno enako hitro snemanje. Tudi mediji DVD+R DL mu ne predstavljajo težav, saj dvoslojno zapisovanje poteka s 4x hitrostjo. Razmerje med hitrostmi zapisovanja pa se spremeni pri ponovno zapisljivih medijih, saj pogon omogoča snemanje DVD+RW z 8x hitrostjo, DVD-RW pa z 4x hitrostjo. Ker pa se še vedno večina zapisovanja dogaja na medijih CD-R, jih BTC ne zanemarja, ampak jim namenja največ 48x zapisovanje, medijem CD-RW pa 24x zapisovanje.

PODROBNOSTI

Vodilo ATAPI
Medpomnilnik 2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW 16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW 16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL 4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW 48x/24x
Hitrost branja DVD 16x
Hitrost branja CD 40x
Dostopni čas DVD 160ms
Dostopni čas CD 130ms

Če smo že omenili neprivlačno zunanjost, pa je potrebno priznati še to, da se pod pokrovom pogona ne dogaja prav nič pretresljivega. Pogon je opremljen s standardnima 2Mb medpomnilnika, ki skrbita, da zapisovanje poteka brez težav, družbo medpomnilniku pa delajo tehnologije za preprečevanje napak med zapisovanjem, ki jih poznamo že iz zapisovalnikov CD. Pri pogonu pa smo opazili, da raje poganja medije CD kot medije DVD. Preverili smo dostopne čase in izkazalo se je, da pogon porabi za dostopanje do navadnega medija CD 130ms, medtem ko si za medij DVD vzame 160ms časa, kar je sicer komajda v skladu s povprečjem.



85% **PCF pravi...** "BTC nam ni vzbujal zaupanja, a model DRW1016IM nikakor ni slab."

NEC ND-3500A

Cena 16.900 SIT **Na spletu** www.nec.com
Testiranje omogočila Power Plus, 01 511 27 27, JAE, 01 586 62 26

Velika verjetnost je, da, če že imate zapisovalnik DVD, potem imate enega izmed NEC-ovih modelov. Njihove zapisovalnike DVD smo najprej spoznali v obliki modela ND-1100A, ki je znal zapisovati samo medije standarda DVD+R(W), nakar je prišel v naše kraje model ND-1300A, katerega pa so pestile združljivostne težave z mediji. Vendar NEC je hitro odkril zmagovalno formulo...

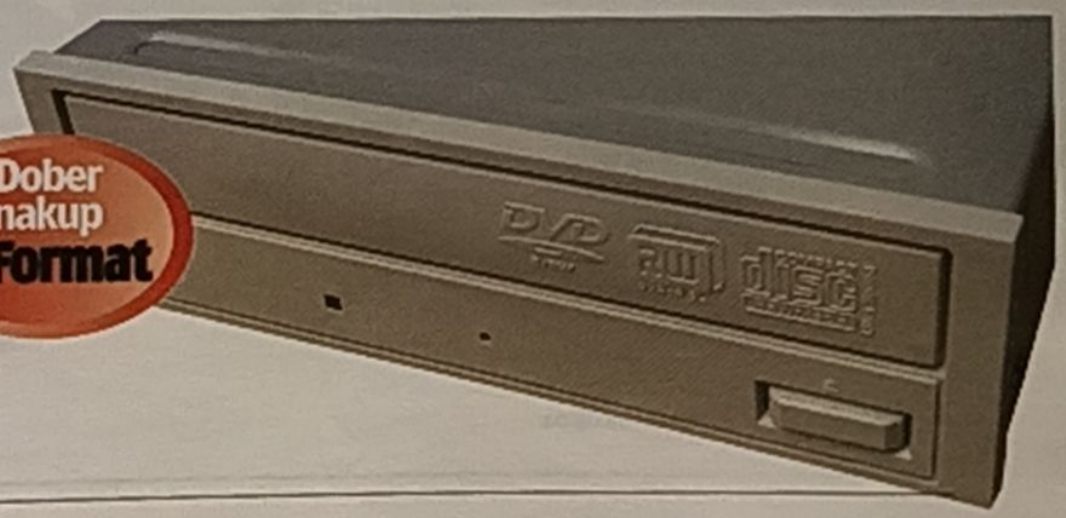
ND-3500A je eden najbolj prodajanih modelov zapisovalnikov DVD ta hip. Ponuja 16x hitrost zapisovanja tako medijev DVD+R kot tudi DVD-R in 4x hitrost zapisovanja medijev DVD+RW in DVD-RW. Že od modela ND-2510A naprej imajo NEC-i vgrajeno podporo za dvoslojno zapisovanje, zapisovali jih boste lahko z največ 4x hitrostjo. Pri medijih CD-R ne najdemo nobene posebne revolucionarne novosti, njih zapisovanje poteka z največ 48x hitrostjo, medije CD-RW pa lahko zapisujete s 24x hitrostjo. Tudi branje poteka po standardnih vzorcih, saj pogon medije DVD prebira z največ 16x hitrostjo, medije CD pa z 48x hitrostjo.

Ko nanese beseda na zmogljivosti, se NEC dobro obnese. 120ms dostopni čas za medije CD pomeni hitro dostopanje, prav tako 140ms za dostop do medijev DVD pomeni soliden rezultat. Pohvalno je predvsem to, da je delovanje pogona za odtenek tišje od konkurence, kar nam je bilo zelo všeč. Vgrajenih ima standardna 2Mb medpomnilnika, kar sicer ne navdušuje preveč, je pa vseeno dovolj, da v kombinaciji z tehnologijo preprečevanja napak med zapisovanjem ne prihaja do uničenih medijev. Pravzaprav pogonu težko najdemo slabo stran, saj je odlično uravnovešen izdelek, ki ponuja najvišje hitrosti zapisovanja v kombinaciji s tihim delovanjem in za to kvaliteto tudi izjemno ugodno ceno.

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	48x/24x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	48x
Dostopni čas DVD	140ms
Dostopni čas CD	120ms

89% **PCF pravi...** "NEC jasno kaže, zakaj je eno najbolj prodajanih imen v Sloveniji."



NEC ND-3520A

Cena 17.900 SIT **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

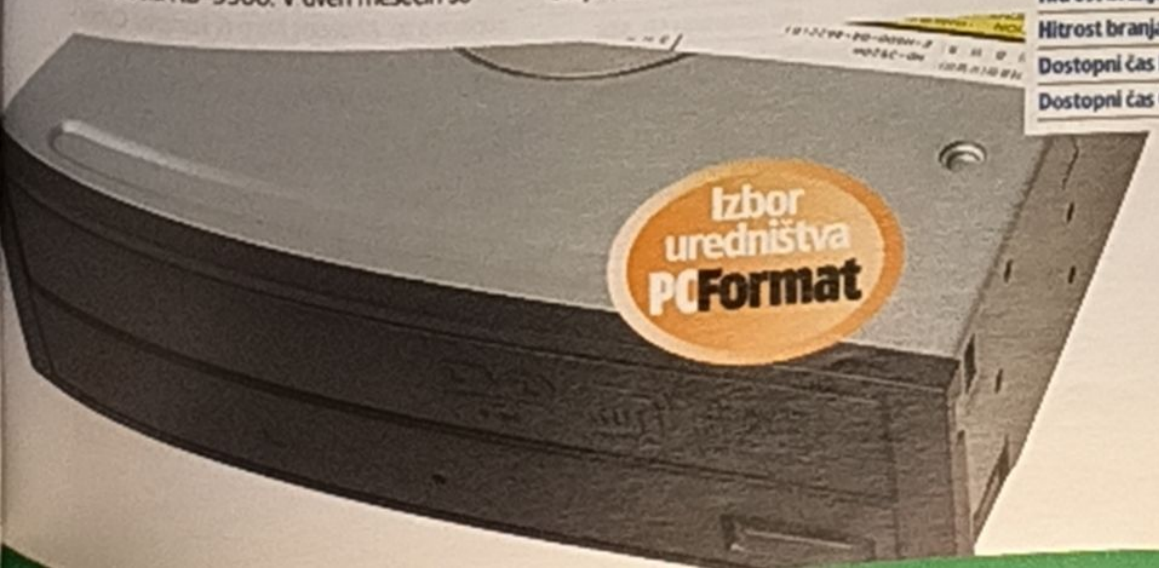
Če ste pozorno brali opis modela ND-3500A, ste lahko ugotovili, da že ponuja vse, kar se praktično ponuditi da. 16x zapisovanje medijev iz obeh taborov, 48x zapisovanje medijev CD-R, so lastnosti, ki zadovoljijo še tako petične.

Vendar NEC ne počiva, kajti pri njih se radi pohvalijo, da zaslužek investirajo v napredek in ne v reklame. Pravilen pristop, ki nam je na NEC-ovi konferenci na martinovo leta 2004 pokazal, kaj bo zmogel njihov naslednik modela ND-3500. V dveh mesecih so besede in grafi dobile oglato obliko in novo ime ND-3520. Kaj torej zmore? Edina in glavna novost tega modela je to, da podpira dvoslojno zapisovanje tudi na medije DVD-R DL. Na tem mestu razjasnimo nekaj. Uradno se oba standarda imenujeta Dual Layer, torej DVD+R DL in DVD-R DL. Včasih zaradi lažjega razločevanja imenujemo DVD-R DL Dual Layer, DVD+R DL pa Double Layer, kar pa zna marsikoga pošteno zmesti. Ko bi se le tabora združila in nehala trmoglaviti vsak v svojo smer...

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/8x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	16x/8x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	4x (podpira tudi DVD-DL)
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	48x/24x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	48x
Dostopni čas DVD	140ms
Dostopni čas CD	120ms

Če se navdušujete nad snemanjem DVD-R DL, vas moramo razočarati, saj vam ne moremo servirati nobenih realnih podatkov. Čeprav pogon podpira ta standard, nam ni uspelo posneti niti enega samcatega medija. Problem ni bil v pogonu, ali nezadostni podpori programske opreme, tudi časa smo imeli dovolj, edina stvar, ki nam je manjkala za uspešno testiranje snemanja DVD-R DL je bilo pomanjkanje medijev. Že tako ali tako je problem visokih stroškov izdelave medijev DVD+R DL, saj medija ne izdelajo v enem prehodu čez stroj, temveč v dveh, kar poveča stroške proizvodnje in možnosti napak. Pri medijih DVD-R DL pa je vse skupaj še toliko bolj novo, tako da nam do zaključka revije ni uspelo najti primernega medija za test.



90% **PCF pravi...** "Izdelek prihodnje generacije, pri katerem pa žal nismo uspeli preveriti vseh novosti."

Philips DVD1620K

Cena 19.650 SIT **Na spletu** www.philips.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Philips je eden tistih proizvajalcev, brez katerega supertest sploh ne bi bil pravi supertest. Podjetje, ki je na področju zapisovalcev prisotno že od časov legendarnega modela 3610, ni opustilo snovanja in proizvajanja novih modelov in tako so tudi tokrat potrdili svojo prisotnost na tržišču.

Model DVD1620K nadaljuje Philipsovo vizijo o potrebnemu videzu zapisovalne enote in naše enotno mnenje je, da ne bi nič škodilo, če bi si konkurenca vzela čas in odpotovala na tečaj oblikovanja k Philipsu. Sicer tokrat prevladujejo čiste in ravne linije, brez okroglega gumba za izmet, ki smo ga bili vajeni, toda razlika je očitna. Konec koncev, razlike v zapisovanju so izredno majhne in vsaka prednost je lahko odločilna. Zmogljivostno se pogon od najboljših ne oddaljuje preveč, saj dosega 16x hitrost zapisovanja medijev DVD+R in 8x hitrost medijev DVD-R. Nekateri modeli ponujajo več, toda situacija ni kritična, konec koncev pa so 16x mediji še precej dragi. Dvoslojno zapisovanje poteka samo na medijih DVD+R DL z najvišjo hitrostjo 2,4x. Navadni mediji CD-R bodo zapisani s hitrostjo 40x, ponovno zapisljivi mediji pa imajo na voljo 4x hitrost zapisovanja DVD +RW in DVD-RW in 24x za medije CD-RW.

DVD1620K tudi ni razočaral, ko spo preverjali dostopni čas. 120ms za medije CD in 140ms za medije DVD je zelo soliden rezultat, ki v ničemer ne meče slabe luči na pogon. Edina slabost pogona, ki smo jo uspeli zaznati je to, da pri polni hitrosti branja ustvarja več hrupa kot ostali pogoni. Je pa zato z vizualne plati eden najprivlačnejših zapisovalnikov na testu, čeprav je klasične kremno bele barve. Sprednje stranice računalnika vsekakor ne bo skazil.

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	8x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	2,4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	40x/24x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	40x
Dostopni čas DVD	140ms
Dostopni čas CD	120ms

84% **PCF pravi...** "Pogon daje prijeten občutek pri rokovanju, žal pa je nekoliko preglasen za naš okus."

Plextor PX-716A

Cena 31.900 SIT **Na spletu** www.plextor.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

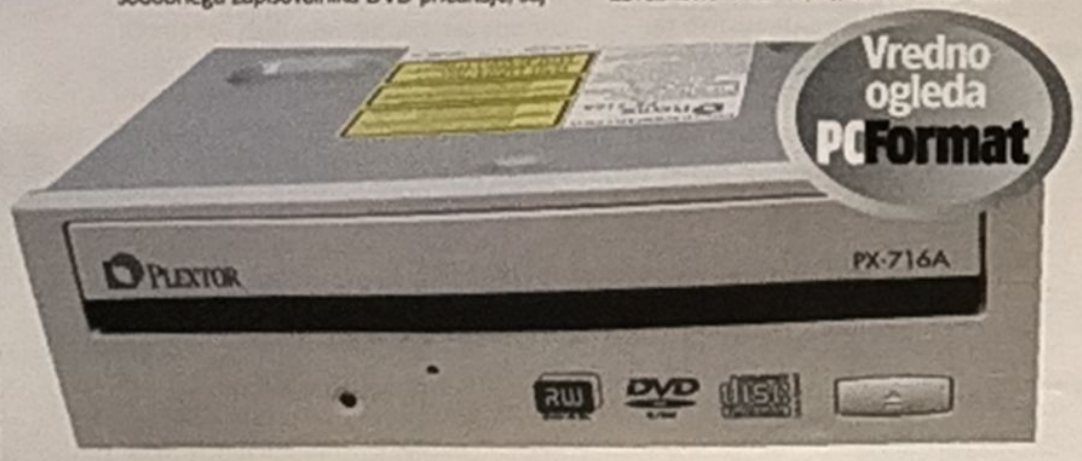
Belgijski velikan je podjetje, ki je sinonim za kvaliteto med optičnimi pogoni za domačo rabo. Na vseh supertestih in opisih do sedaj smo njihove izdelke hvalili po dolgem in počez, bodisi zaradi tehnološke inovativnosti bodisi zaradi kvalitete izdelave ali pa zaradi odličnih dosežkov. Prav zaradi tega smo se veselili njihove prisotnosti na tem supertestu.

Kot vedno, tudi tokrat nismo bili razočarani. Model PX-716A jasno kaže, kaj se od sodobnega zapisovalnika DVD pričakuje, saj ponuja 16x zapisovanje medijev DVD+R, kot tudi DVD-R, zapisovanje dvoslojnih medijev DVD+R pa poteka pri hitrosti 4x. Zapisovanje navadnih medijev poteka pri hitrosti 48x, ponovno zapisljivih pa v primeru DVD+R pri hitrosti 8x in DVD-R pri hitrosti 4x, v primeru medijev CD-RW pa 24x. Že v tem trenutku lahko vidite, da Plextor tokrat ni med tehnološko najnovejšimi, vsaj kar zadeva zapisovanje medijev DVD-R DL. Plextor se zadnje čase bolj posveča izdelkom, ki ustrezajo taboru zavezništva DVD+R(W), zaradi česar zna postati manj priljubljen.

Po drugi strani pa se PX-716A ne oddaljuje od smernic odličnosti, začrtanih že od časov zapisovalnika CD-R 12x. Vse sodobne tehnologije preprečevanja napak med zapisovanjem so prisotne, družbo pa jim dela kar 8Mb medpomnilnika, kar pomeni, da resnično težko uničite medij med zapisovanjem. Vendar skrivnost kvalitete zapisovalnika ni samo v vgrajeni tehnologiji, temveč tudi v dodani programski opremi. Tako boste v škatli našli enega najbolj popularnih programov za zapisovanje: Aheadov *Nero 6*, komplet Cyberlinkovih programov za urejanje in predvajanje, zraven pa še najdemo goro izdelkov podjetij Pinnacle, Sonic in Ulead. Žal je večina njih preskusne narave, toda vseeno ima najpopolnejši paket programske opreme med vsemi udeleženci.

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	8Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	16x/8x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	48x/24x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	48x
Dostopni čas DVD	150ms
Dostopni čas CD	100ms



87% **PCF pravi...** "Plextor je sicer hiter pogon, nas je pa prav presenetilo, da ni bil tudi najhitrejši."

Samsung TS-H552

Cena 17.208 SIT **Na spletu** www.samsung.com **Testiranje omogočil** Lancom, 02 330 01 00

Tudi korejski gigant ima oddelek, ki je namenjen načrtovanju in izdelavi optičnih enot. Na tržišču so prisotni že dolgo časa in njihove izdelke najdemo v marsikaterem računalniku v Sloveniji. Na supertest so se uvrstili z modelom TS-H552.

Model TS-552 je zapisovalec medijev DVD, ki dosega samosvoje hitrosti snemanja. Od konkurence se razlikuje predvsem zaradi dejstva, da so njihovi inženirji raje sami razvijali vso potrebno tehnologijo, kot pa da bi jo kupili in integrirali v svoj izdelek. Tako dosega pogon 16x hitrost zapisovanja na medije DVD+R in 12x z mediji DVD-R, kar predvsem preseneča, saj je to edini zapisovalnik, ki razvija tolikšno najvišjo hitrost pri snemanju tega standarda. Dvoslojne medije DVD+R zapiše z 2,4x hitrostjo, ponovno zapisljivi mediji obeh standardov pa se lahko vrtijo z največ 4x hitrostjo. Navadni mediji se bodo zapisovali s 40x hitrostjo, CD-RW pa z 32x hitrostjo.

Oblikovno tudi Samsung ne odstopa od svoje prepoznavnosti, s prozornim gumbom za izmet pladnja in z uporabo mehkih zaobljenih linij daje občutek mehkega delovanja. V resnici gre za pogon, ki ni ravno med najtišjimi, pa vendar ne hrumi, kot bi na dvorišču zavijal yugo. Prav tako so pohvalni nizki dostopni časi za medije, saj pogon potrebuje 110ms za dostop do medija CD in 130ms za dostop do medija DVD. To so zelo dobri rezultati, vendar nam je Samsung dal občutek, da vse te številke držijo, če uporabljamo kvalitetne medije, medtem ko si pri najcenejših medijih za zagon vzame malce več časa. Sicer pa uporaba cenenih medijev tako ali tako ni priporočljiva, tako da to ne bi smel biti večji problem.

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	12x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	2,4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	40x/32x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	40x
Dostopni čas DVD	130ms
Dostopni čas CD	110ms

84% **PCF pravi...** "Soliden pogon, ki ima očitno najraje kvalitetne medije."

Sony DWD22A

Cena 16.900 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Zadnji med testiranimi modeli pa je prišel na vrsto Sony DWD22A. Reden bralec se bo gotovo spomnil, da smo pogosto občudovali Sonyeve oblikovalske prijeme, ki so vedno poskrbeli, da so si uporabniki dodobra zapomnili njihove izdelke. Vendar smo tokrat kar ostrmeli, kajti tega, kar je prišlo v škatli resnično nismo pričakovali.

Dobili smo namreč pogon, ki je ravno tako ravnodušnega videza kot večina konkurence, ki je poslala svoje izdelke na testiranje. Hudo splošen videz po ničemer ne daje vedeti, da gre za Sonyev izdelek, šele nalepka z podatki razkrije poreklo. Razočaranje je bilo veliko, saj sta Ivo in Aljoša kar tekmovala, kdo bo lahko vgradil Sonya za kratek čas v svoj sistem. Ko se je testiranje pričelo, smo ugotovili, da je model DWD22A povprečen izdelek, ki zmore zapisovati medije DVD+R z hitrostjo 16x, medije DVD-R pa z hitrostjo 8x. To so hitrosti, ki smo jih že videli in prav nič ne bi bili presenečeni, če bi ugotovili, da je Sony kupil tehnologijo od katerega izmed tekmecev. Dvoslojno zapisovanje je omogočeno na medijih DVD+R DL s hitrostjo 2.4x, zapisovanje medijev CD-R pa s 40x hitrostjo. Pri medijih DVD+RW in DVD-RW ni presenečenj, zapisovali jih boste lahko s 4x hitrostjo, medtem ko boste lahko medije CD-RW zapisovali z največ 24x hitrostjo.

Zraven pogona ne dobite nobene programske opreme, kar na videz enote ne presenača, saj je DWD22A več kot očitno namenjen OEM tržišču. Pogon je opremljen z 2Mb medpomnilnika, prav tako pa si sodoben pogon ne more privoščiti, da ne bi imel tehnologije za preprečevanje napak med zapisovanjem, ki jo poznamo že dolgo.

PODROBNOSTI

Vodilo	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	8x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	2,4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	48x/24x
Hitrost branja DVD	16x
Hitrost branja CD	48x
Dostopni čas DVD	150ms
Dostopni čas CD	110ms

83% **PCF pravi...** "Eno večjih razočaranj tega supertesta, saj Sony ni pokazal vsega, kar zna."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne informacije v eni sami priročni tabeli.

	AOpen DUW1608/ARR	Asus DRW-1604P	BenQ EW822U Deluxe	BTC DRW1016IM	NEC ND-3500A
	83%	86%	80%	85%	89%
Vodilo	ATAPI	ATAPI	USB 2.0	ATAPI	ATAPI
Medpomnilnik	2Mb	2Mb	8Mb	2Mb	2Mb
Hitrost zapisovanja DVD+R/DVD+RW	16x/4x	16x/4x	8x/4x	16x/4x	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD-R/DVD-RW	8x/4x	16x/4x	8x/2x	16x/4x	16x/4x
Hitrost zapisovanja DVD+DL	2,4x	2,4x	ne podpira	4x	4x
Hitrost zapisovanja CD-R/CD-RW	48x/32x	32x/24x	24x/10x	48x/24x	48x/24x
Hitrost branja DVD	16x	16x	12x	16x	16x
Hitrost branja CD	48x	40x	40x	40x	48x
Dostopni čas DVD	140ms	140ms	160ms	160ms	140ms
Dostopni čas CD	120ms	130ms	120ms	130ms	120ms
Cena	21.620 SIT	19.900 SIT	28.200 SIT	16.900 SIT	16.900 SIT

PCF Ocena

Konec koncev, vse kar je pečeno, ni vedno užitno.

Pravzaprav je smešno, ampak pri vsem tem zapisovanju medijev, se je izkazalo, da nimamo ničesar pametnega za pokazati. Le 30 različnih kopij igre, za katero ne bomo delali reklame tu. Pa še te smo morali komisijsko uničiti, da ne bi prišlo do nepotrebnih nesporazumov. Ponovno zapisljive medije smo zbrisali in končno se je tudi ta supertest končal.

Seveda, vsi bi najraje kupili zmagovalen izdelek. Resnica je takšna, da če kupite katerega koli izmed teh na supertestu, boste opravili dober nakup, saj so razlike med njimi tako majhne, da smo dobesedno dlakocepili, da smo našli razlike med posameznimi modeli. Nenazadnje je to razvidno tudi iz ocen samih, saj so vsi modeli so zajeti v razponu 7 odstotkov, kar je vsekakor svojevrsten rekord, ta supertest pa prav tako svojevrstna mora, saj je najteže opisovati prav izdelke, ki se razlikujejo po tako malo lastnostih.

Iz opisov ste lahko razbrali, da obstajata dve skupini pogonov, ki so si na moč podobni, ena skupina zmore zapisovati dvoslojne medije z 2,4x hitrostjo, druga pa z 4x. Rahel generacijski preskok, ki pa nobenega izmed nas na uredništvu ni ravno iztiril. In zmagovalec? Preprosto, NEC. Najbolj uravnovešena izdelka tega supertesta sta modela ND-3500A in ND-3520, ki ponujata daleč najboljše razmerje med kvaliteto in ceno. **PCF**

NASLEDNJI MESEC
PROGRAMSKI MEDIJSKI PREDVAJALNIKI

NEC ND-3520A	Philips DVD1620K	Plextor PX-716A	Samsung TS-H552	Sony DWD22A	
90%	84%	87%	84%	83%	
ATAPI	ATAPI	ATAPI	ATAPI	ATAPI	Vodilo
2Mb	2Mb	8Mb	2Mb	2Mb	Medpomnilnik
16x/8x	16x/4x	16x/8x	16x/4x	16x/4x	Hitrost zapisovanja DVD+R/ DVD+RW
16x/8x	8x/4x	16x/4x	12x/4x	8x/4x	Hitrost zapisovanja DVD-R/ DVD-RW
4x (podpira DVD-DL)	2,4x	4x	2,4x	2,4x	Hitrost zapisovanja DVD+DL
48x/24x	40x/24x	48x/24x	40x/32x	48x/24x	Hitrost zapisovanja CD-R/ CD-RW
16x	16x	16x	16x	16x	Hitrost branja DVD
48x	40x	48x	40x	48x	Hitrost branja CD
140ms	140ms	150ms	130ms	105ms	Dostopni čas DVD
120ms	120ms	100ms	110ms	110ms	Dostopni čas CD
17.900 SIT	19.650 SIT	31.900 SIT	17.208 SIT	16.900 SIT	Cena

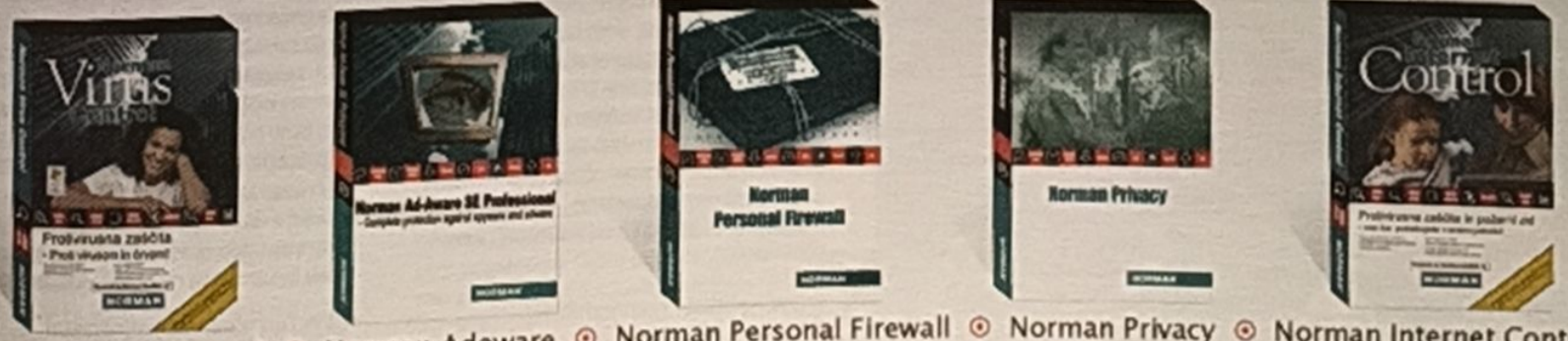
Ali ste vedeli?

NORMAN

www.norman-si.com
www.norman.com

Microsoft uporablja Norman AV z inovativno tehnologijo SandBox

V preteklem letu so v Microsoftovih laboratorijih uporabljali protivirusno opremo Norman Virus Control.
S pomočjo inovativne tehnologije SandBox je vsak Microsoftov izdelek pred lansiranjem svetovne distribucije pregledan prav s protivirusno tehnologijo Norman Virus Control, da se zagotovi kar največja varnost in neokuženost izdelka.
Rezultati so tako prepričljivi, da se je Microsoft ponovno odločil, da tudi v bodoče za zagotavljanje neokuženosti svojih izdelkov, popravkov in nadgradenj uporablja prav Normanovo protivirusno tehnologijo.



Norman Virus Control ⊙ Norman Adaware ⊙ Norman Personal Firewall ⊙ Norman Privacy ⊙ Norman Internet Control

Spletne strani

NOVICE S ČUDAŠKEGA KONCA INTERNETA

Ali bo splet postal .xXx... spet?

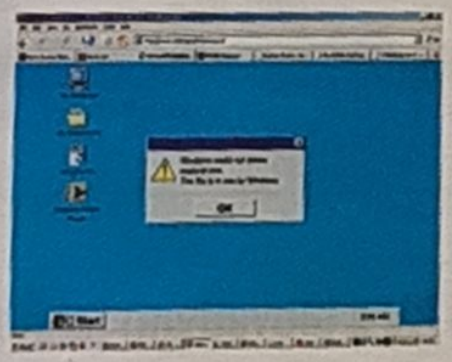
Kaj je v imenu?

Pripravite se, da boste šli na .posto, ko bodo nova imena domen dosegla splet...

Določanje končnic "pika nekaj" na koncu spletnih naslovov se običajnemu opazovalcu mogoče zdi celo naključno, a smo zdaj že pošteno prerasli skromni "pika com". Televizijske hiše lahko danes svojo domeno opremijo s končnico .tv, splet pa bo postal vse bolj specifičen, saj nam bodo nova imena domen ponudila veliko večji in bolj pester izbor kot smo ga bili vajeni.

POVEŽI PIKE

Novi končnici, ki jih je preliminarno odobrila Corporation for Assigned Names and Number (ICANN), sta .postal in .travel. Običajnemu uporabniku se morda to zdi nepomembna informacija, a je ta odobritev potrdila, da so oblasti končno uvidele, da so se zahteve uporabnikov v zadnjih letih znatno spremenile, in so začele to tudi upoštevati. Tipičen primer bolj zahtevnega uporabnika je prav združenje Universal Postal Union, ki je lobiralo za uvedbo končnice .postal. ICANN pa ne želi



Satire

WINDOWS RGE

RGE pomeni Really Good Edition, stran pa vam želi predstaviti trinajst obvestil o napakah, ki vsebujejo "Required DLL: windows.dll was found. So Windows has deleted it" Tisto, kar se skriva za temi tako znanimi niti opozoril, je otročja in blazno zabavna nesposobnost Windows. Počnete lahko marsikaj, od zagona strani lastne različice *Worda*, vključno s pomočnikom, odpirate menije pomoči in se celo poslužite skrajnje uporabne možnosti Crash. A ne mislite, da s klikom na pogovorno okno ne boste naredili prav ničesar hujšega od tega, da se bo odprlo okno z obvestilom o napaki: stran se bo dejansko obesila, zaradi česar se boste počutili skrajnje butasto, da ste sploh kliknili. Če vam seveda sploh uspe odpreti stran, ne da bi se računalnik pri tem obesil, zato jo čim prej obiščite.

www.runninggoose.co.uk/html/windowsrge.html

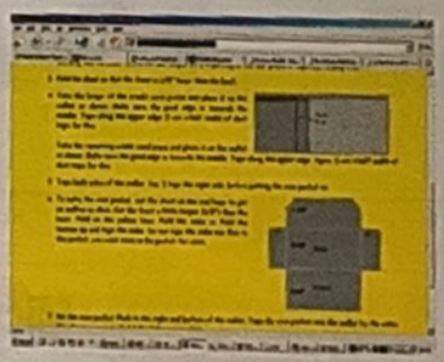
Užitne stvari

MUSEUM OF FOOD ANOMALIES

Spake so že od nekdaj privlačile perverzno plat človeškega uma. Nekje med znanstvenim navdušenjem in željo, da bi rekli "bljak", so ljudje vedno bujli v čudake. In v tem razdelku strani Hanttula lahko občudujete najbolj grozljive spodrsljaje hrane.

Siamsko grozdje, grozljivo deformirani gumijasti medvedki ali bomboni M&M čudne oblike – končno se je našel nekdo, ki se je spomnil dokumentirati ta nesrečna bitja in jih predstaviti na spletu. Vsi smo že kdaj videli kaj podobnega: čudno zavozlane špagete ali abecedne piškote, ki ne sestavljajo čisto nobene besede, ki bi jo bilo mogoče izgovoriti. Če se želite pridružiti tej prehrambeni zabavi, je potrebno samo poslati slike na to spletno stran in dovoliti ostalim obiskovalcem, da jih strese ob pogledu nanje. A naj vas opozorimo, da ogled te strani med kosilom ni ravno dobra ideja.

www.hanttula.com/exhibits/freakyfood/index.htm



Umetnost

SEAN'S DUCT TAPE WALLET

"Ta stran ne vsebuje načinov za lepljenje stvari z izolirnim trakom," je pojasnjeno, a lahko stavite, da bi se tudi v nasprotnem primeru znašla na teh straneh. No, stran Seana MacLennana je še vedno odlična, predstavlja pa načine, kako sestavljati stvari iz izolirnega traku.

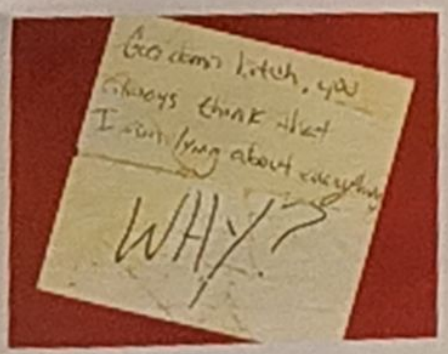
Naj vas posebej opomnimo na denarnico, ki ni kar ena denarnica. Ne, gre za drugo denarnico, ki je zamenjala prvo denarnico iz izolirnega traku, ima pa cel kup žepkov za kreditne kartice in žepek za kovance. Da, vemo, da se boste s težkim srcem ločili od stare denarnice iz izolirnega traku (smo poskušali in je težko, res), a so v življenju potrebne spremembe. Ljubitelji tega odpornega sivega predala za denar, bodo vsekakor navdušeni, da so na voljo tudi drugi izdelki iz izolirnega traku. Kdo ve, mogoče se bo v spletnih trgovinah kmalu znašla cela paleta tovrstnih izdelkov..

www.ferryhalim.com/orisinal

omogočiti še ene domene .com, ki bi bila dostopna za vse. Podjetja z registriranimi domenami bi potem besno želela registrirati še nove domene, da bi zaščitila svoja imena oziroma že registrirane domene .com. To se je namreč zgodilo z uvedbo domene .biz. Te potencialne nove domene bi bile tako namenjene določenim sektorjem, na primer .travel za potovalne agencije.

Med predlogi novih končnic so tudi .asia za azijska podjetja, .jobs za zaposlovalne agencije in strani, ter .mobi za spletne storitve, povezane z mobilno telefonijo. In če vas zanima mnenje PCFormata o tem, kakšno končnico bodo dobile spletne strani s "fotografijami za sproščanje moških", menimo, da bomo kmalu priča domeni .xxx. Mogoče pa bo ta domena rezervirana samo za nore navdušence nad novo "bondovsko" filmsko franšizo Vina Diesla. **PCF**

"Nova imena domen nam bodo ponudila večji izbor alternativ"



Pobiralci smeti
FOUND MAGAZINE

Gotovo ste že kdaj videli zložen kos papirja na avtobusu, ga pobrali in prebrali skrivnostno vsebino, ki je ne boste nikoli razumeli. Nekaj krasnega je v tistem minljivem trenutku popolne nevednosti. To so opazili tudi ljudje pri Found Magazine, zato so temu posvetili celo spletno stran – da bi te trenutke delili z drugimi. Hitro načečkana sporočila vsebujejo vse, od skrivnostne izjave: "Ogledalo ne dela", preko otroškega nakupovalnega seznama, na katerem je prečrtan "jogurt", "vrtiljak" pa ne, do opomnikov, ki vsebujejo enost-avno, a očitno pomembno opozorilo: "Pogovori se z nekom".

Branje teh sporočilc je nekako voajeristično, anonimnost pa ustvarja vzdušje prijaznega deljenja bremen, ne pa nesramnega vdora v tujo zasebnost. Na strani so tudi izgubljene fotografije, sama stran pa obstaja zato, da bi propagirala neodvisno revijo. Kljub vsemu pa je polna najrazličnejših stvari, zaradi katere se obisk kar splača.

www.foundmagazine.com

Mačja zabava
THE INFINITE CAT PROJECT

Kot na prvi strani te bizarne spletne strani pojasnjuje stvarnik te strani, Mike Stanfill, se je vse začelo, ko je nekdo na Applov forum dal sliko svoje mačke, ki si ogleduje sliko na monitorju. Nekdo je takoj odgovoril in objavil sliko svoje mačke, ki si ogleduje sliko prve mačke. In to je bila priložnost, ki se ji Mike ni mogel upreti. Na strani je trenutno 500 fotografij mačke, ki gleda v mačko, ki gleda v mačko, ki gleda v... no, saj razumete. Skupen učinek je podoben slikam umetnika MC Escherja iz zgodnjega 20. stoletja, pričakujemo pa, da bodo ljubitelji strani bolj zainteresirani za umivanje, spanje in dolgotrajno preganjanje miški, da bi jih to sploh zanimalo.

Strokovnjaki bodo verjetno povedali, da lahko mačko trajno poškodujete, če ji dovolite buljiti v tako slikovno brezno, a testni subjekti očitno niso imeli ničesar proti. Ogled te strani lahko očitno celo pomiri vašega ljubljenčka in izboljša njegov temperament.

www.infinitecat.com

Avtorska patrulja

PCF se sprehodi po Creative Commons. Rezultati so mu kar všeč, zato jih deli z vami.

Tokratna kolumna je prav optimistična, zahvaljujoč nedavni britanski izdaji licence Creative Commons. Korake v pravo smer je potrebno pozdraviti, kar jasno kaže pred kratkim izdan dokumentarni film The Corporation, grozljive zgodbe pa je potrebno izenačiti s pozitivnimi.

Samo ime licence je tudi njeno bistvo. Gre za oznanilo kreativnosti. Če izdate kaj pod licenco Creative Commons, izrazite željo, da bi postali del velike svetovne skupnosti kreativnih ljudi, ki verjamejo v deljenje virov. Vsekakor gre za velik cilj nečesa tako enostavnega, kot je potrjevanje sistema, da so "nekatere pravice pridržane".

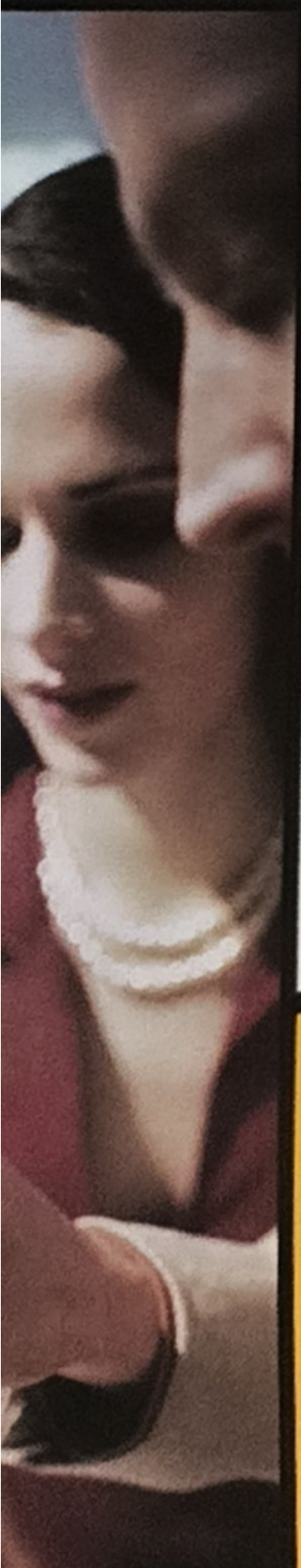
Ideje pa nikakor ne smemo zavrniti, češ da gre za muho socialistov z visokoletečimi idejami, ki jih kričijo v veter. Če ne drugega, gre za muho socialistov z visokoletečimi idejami, kot so Beastie Boys in Chuck D. Licenca je privlačna v skupnosti ljubiteljev in ustvarjalcev hiphopa, saj zadeva avtorsko zaščito vzorčenega materiala. Ko je ideja o zaščiti le-tega padla v pohlepne korporativne roke, je iz nekaj zapiskov prerasla v pravni problem že neumnih razsež-nosti. Neprofitna licenca Creative Commons pa je način za licenciranje vsebin na tak način, da postanejo splošno dostopne. Ustvarjeno delo tako pripada avtorju, a je dodano v kreativni kotel.

To avtorju na noben način ne preprečuje, da bi s svojim delom tudi zaslužil. Spletne strani, kot sta **www.magnatune.com** in **www.dmusic.com** umetnikom omogočata distribucijo njihove glasbe pod licenco Creative Commons, vi pa za glasbo plačate, če želite. Sami lahko izberete licenco, ki se vam zdi najbolj primerna, nato pa delo preprosto objavite. Na spletni strani **www.creativecommons.com boste našli podrobne** informacije o oblikah te licence.

Beastie Boys in Chuck D z veseljem podpirajo licenco CC.

mobinet

vodilna
slovenska
revija
o mobilnih
tehnologijah



V novi številki revije Mobinet:

25 novosti

13 mobilnikov

Sharp GX30, Motorola E1000, Nokia 6630, Siemens CX70, Sharp GX25, Nokia 7280 ...

3 Tehnologije prihodnosti

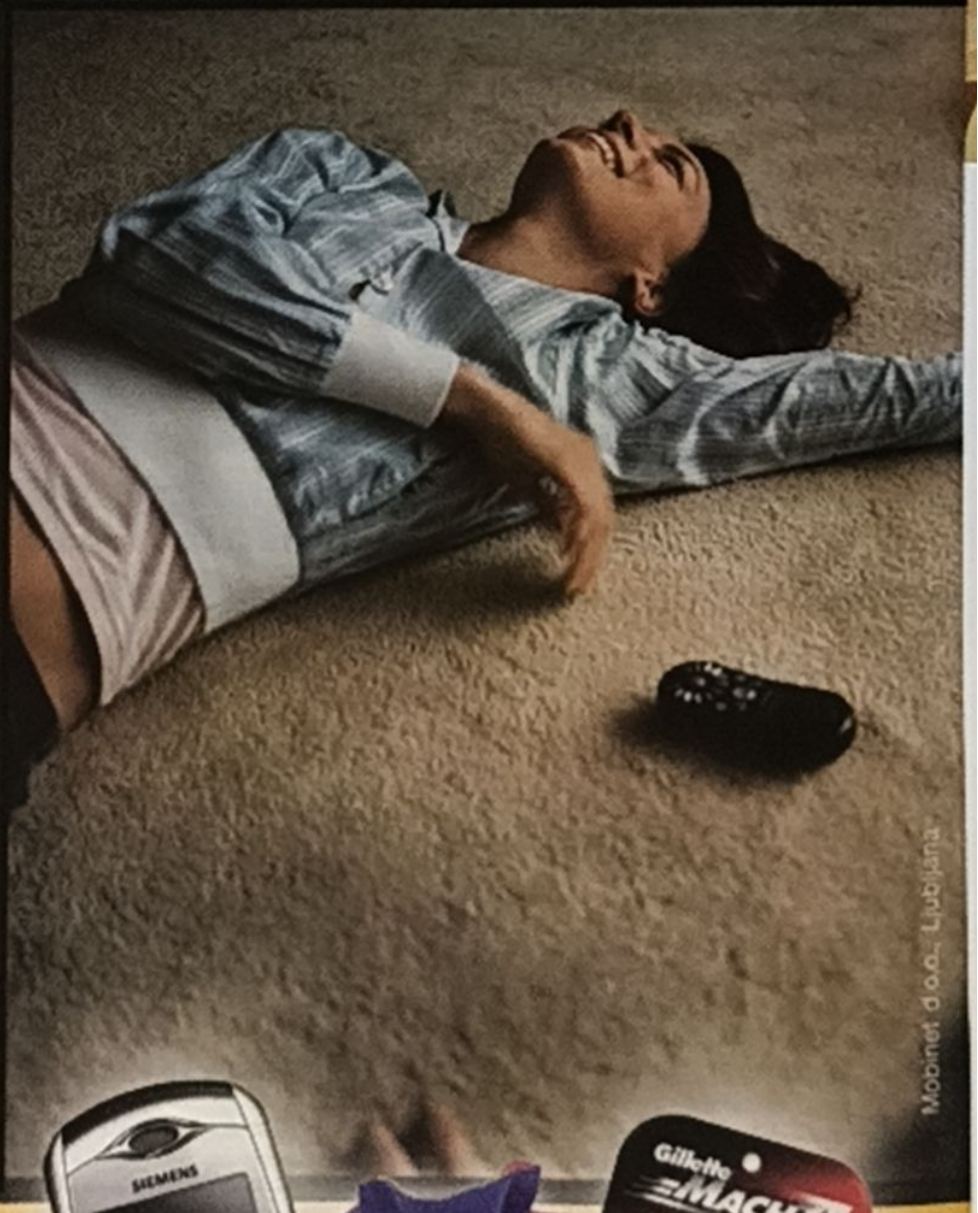
HSDPA, Blackberry, PTT

Hišni kino

LCD proti Plasmi

Pirati dobili konkurenco

Mobitel nas zabava



MOBINET NAGRAJUJE NOVE NAROČNIKE

Vsakemu novemu naročniku podarjamo brivnik **Gillette Mach 3 Turbo**.
Prvih 20 naročnic v obdobju od 1. januarja do 30. marca dobi polaroid **Fujifilm Instax Mini 7**.
Vsi, ki boste do 30. marca 2005 vplačali enoletno naročnino na revijo Mobinet, boste 1. aprila v žrebu za mobilca **Siemens SL65 ivory**.

www.mobinet.si

DVD Kotiček

DVD MESECA

The Legend Of 1900

Regija 2 Entertainment in Video

Giuseppe Tornatore je verjetno najbolj podcenjen režiser našega časa. Zaslovel je s *Cinema Paradiso*, filmsko klasiko, ki so jo mora obvezno ogledati vsakdo, ki se vsaj pretvarja, da je zaljubljen v filme, nato pa je svetu podaril še *Everybody's Fine*, *The Legend of 1900* in *Maleno*, od katerih je *The Legend of 1900* nedvomno režiserjevo najboljše delo, hkrati pa tudi njegov prvi film, posnet v angleščini.

The Legend of 1900 je čarobna pripoved o človeku nenavadnega imena, Dannyju Boodmanu TD Lemonu 1900 (Tim Roth), ki so ga kot dojenčka našli leta 1900 v škatli za limone na krovu čezoceanske ladje. V nekaj letih deček pokaže neverjeten, že skoraj nadnaraven talent za glasbo, ob katerem bi bil celo Mozart videti kot tepček brez posluha. Očaran od zvoka morja pa 1900 kot nekakšen duh ladje nikoli ne stopi na trdna tla in preživi svoje življenje briljantnega, legendarnega pianista na valovih oceana.

Čeprav se celoten film odvija na krovu ladje v zgodnjih desetletjih 20. stoletja, pa *The Legend of 1900* ni nikakršen *Titanic*: zaradi umetniške rahločutnosti, ki je v prevladujoči ameriški kinematografiji bolj ali manj odsotna, je povsem očitno, da gre za film evropske produkcije. Pravljična melodrama, polna prizorov, ki jemljejo sapo, bi bila že sama po sebi neverjeten uspeh, Tornatore pa jo je spremenil tudi v pravo zvočno poslastico: glasbena podlaga mojstra Ennia Morriconeja je namreč vsaj tako pomembna kot razkošna vizualna podoba filma in odlična igra Tima Rotha. Za film, za katerega ni nihče, ki ga poznate, verjetno niti slišal, je to veliko več kot le pohvala.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

I, Robot

Regija 2 20th Century Fox Home Entertainment

Prekleto! Kot fanatični ljubitelji zgodb o robotih Isaaca Asimova smo bili zadržano optimistični, ko smo zvedeli, da je *I, Robot* režiral Alex Proyas, ki je odgovoren za izvrstni *Dark City*. Nauk zgodbe: naslednjič bomo prisluhnili svojim nergajočim temnim slutnjam, saj se v večini primerov izkažejo za preroške.

I, Robot na žalost ne prinaša ničesar drugega kot orgijo posebnih učinkov in vrnitev ludističnega strahu pred stroji – saj veste: roboti so zlooooooobni in samo naš hrabri junak (Will Smith), ki ga imajo vsi za popolnega norca, je spregledal, kakšni v resnici so. Seveda je v filmski industriji prostor tudi za tak izdelek, toda poimenovati ga *I, Robot* in ga predstaviti skupaj s tremi zakoni robotike, je nepošten in bebav način za pridobivanje gledalcev. Aaaaaargh, klingonski bes...

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Spider-Man 2

Regija 2 Columbia Tri-Star Home Video

Človek-pajek se vrača! Če še niste opazili, so bila v zadnjih letih filmska platna neverjetno prijazna do Marvelovih stripov (spomnite se samo odličnega *X-Men 2*). In čeprav so nadaljevanja običajno le vaje v cinizmu in prežvekovanju že videnega, *Spider-Man 2* svojega predhodnika v marsičem celo prekaša.

Petru Parkerju (Tobey Maguire) tokrat odgovornosti njegovega alter-ega v modro-rdečem kostumu povzročajo težave pri študiju, v njegovi zvezi z Mary Jane (Kirsten Dunst) in službi raznašalca pizz. Kot da vse to ni dovolj, pa ga lovi tudi nevarni Dr. Octopus...

Spider-Man 2 je globlji, temačnejši in hkrati bolj zabaven kot njegov predhodnik, ključ njegovega uspeha pa se skriva v razvoju glavnega junaka in v doslednem spoštovanju izvornega stripovskega materiala. Bravo, Sam Raimi!

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Nineteen Eighty-Four (1984)
Regija 2

Orwellov *1984* je verjetno najpomembnejši politični roman prejšnjega stoletja, saj je opozoril na totalitarne težnje države, ki lahko z uporabo moderne tehnologije popolnoma nadzoruje življenja in misli ljudi. V takš državi, ki je v stanju permanentne vojne z naključno izmenjujočimi se sovražniki, živi mali birokrat Winston Smith (John Hurt), čigar delo sestoji iz popravljanja delov polpretekle zgodovine, tako da ustreza vedno budnemu očesu Velikega brata. Winston pa s sorodno dušo Julio skrito neguje svoj tihi upor zoper državo, katere vojna je v resnici uperjena zoper lastne državljane...

✪✪✪✪✪

The Stepford Wives Regija 2

Joanna (Nicole Kidman) je uspešna TV producentka, ki se po živčnem zlomu z družino preseli v idilično mestece Stepford, v katerem so vse ženske nenavadno lepe in poslušne. Ja, nekaj smrdljivega je v mestu Stepford, sami gledalci pa lahko še prej kot Joanna ugotovijo, kaj se pravzaprav dogaja. *The Stepford Wives* kljub zanimivem razmišljanju o družbeni problematiki spolov manjka ostrine in življenja – tako kot stepfordske ženske je pohleven in programiran za mlačno povprečnost.

✪✪✪✪✪

Troy Regija 2

Če bi radi videli filmsko adaptacijo Homerjeve nesmrtne *Iliade*, pozabite na *Troy*. Ločnica med epskim spektaklom in razvlečeno zajebnico je v hollywoodskih razmerah pogosto nejasna, *Troy* pa se do nje obnaša kot pijani voznik na vijugasti cesti. In kaj dobimo? Dramo, ki kljub velikemu pompu nima duše, serijo dolgih bitk, podobnih tistim v *The Lord of the Rings* (le da je tukaj lepše vreme), zgodbo, ki bi jo lahko opisali z enačbo: Grki=zlo, Trojanci= dobro, pri vsem skupaj pa igra pomembno vlogo še votel konj. Več sreče pri masakriranju Odiseje!

✪✪✪✪✪

The Dangerous Lives Of Altar Boys
Regija 2

Se še spomnite tistega duhovitega pametnjakoviča, šolskega rezidenčnega karikaturista, ki je v sliko ujel vsako neprijetno lastnost lokalne avtoritete iz sveta odraslih? Šolske klopi vsega sveta poznajo te svojevrstne Van Goghe, ki med učno uro na papirju načrtujejo mučno smrt nič hudega slutečega učitelja. *Dangerous Lives of Altar Boys* je film, posvečen tem najstnikom, njegovo prikupno in iskreno sporočilo o težavah odraščanja pa je skozi igrane in animirane sekvence podano na tako originalen način, da si zasluži vašo pozornost.

✪✪✪✪✪

PCFormat naslednja številka

DENAR

SEKS & MOČ

PLUS! EVERQUEST 2, DELAVNICE, 9,4GB DVD, MEDIJSKI PREDVAJALNIKI IN ŠE VEČ...

V PRODAJI 1. FEBRUARJA 2005

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Mraz vs. SpiderKing

Izziv meseca: RAČUNALNIČAR

Telo računalničarja je mogoče razdeliti v dva dela. Tisto, kar je nad vratom, in tisto, kar je pod njim. Obstaja seveda tudi siva cona – sam vrat, katerega funkcija je skrbeti, da glava ne pade direkt v želodec. Ker ga njegova službena dolžnost povezuje bolj z zgornjim delom telesa, ga bomo tja tudi uvrstili. Če začnemo telo opisovati na vrhu, moramo začeti s skladiščem hrane, se pravi z lasmi. Količina maščobe, ki jo proizvede lasišče računalničarja, je visoko nad povprečjem. Znanstveniki povezujejo to z nerednim prehranjevanjem tipičnega računalničarja, ki v povprečju poje vsega skupaj tri vrečke čipsa in pol pizze na teden. Telo je moralo zato pač samo iznajti način proizvajanja hranilnih snovi. Računalničar si običajno pusti lase rasti dalj časa, toliko, da jih doseže z usti in lahko cuzlja maščobo z njih. Tako malicanje ne ovira gibov rok med igranjem računalniških iger.

Roke so namreč del telesa, ki je pri računalničarju daleč najbolj v rabi in zato tudi daleč najbolj razvit, saj gre za instrument, preko katerega računalničar komunicira s svojim celotnim vesoljem – računalnikom. Kako poglaviten pravzaprav je računalnik za obstoj računalničarja, so lepo dokazali v enem izmed poskusov, ko so v laboratoriju poskusnemu računalničarju odstranili obe roki. Računalničar je podlegel po eni uri. Zaključek: računalničar je umrl, ker si ni več mogel prižgati računalnika.

Ustavimo se za trenutek še pri koži. Večina nepoznavalcev ima v glavi stereotip računalničarja, ki je debel in mozoljast. Seveda ni nič od tega res. Maščoba z lasišča in kolonije plesni, ki uspevajo na območju podpazdušja ter pod nohti, zadostujejo komaj za vzdrževanje osnovnih življenjskih funkcij, in se tako največkrat ne utegnejo skladiščiti v oblik sala. Možolji pa preprosto ne najdejo smisla v kolonizaciji obraza nekoga, ki si ne bo vzel niti toliko časa, da jih opazil, kaj šele, da bi se šel igrico "vija, vaja, ven".

Trup pravzaprav ne igra pomembnejše vloge v življenju računalničarja. Sprednji del služi kot odlagališče za drobtine čipsa (povprečen računalničar jih strese na tla oziroma posesa do dvakrat na mesec), medtem ko hrbtni del služi zgolj kot opora in temelj, kamor so zapičeni ostali organi. Najboljša primerjava je verjetno blazinica za izdelavo ikebane.

Obstoj nog je pri računalničarju pravzaprav misterij. Glede na njihovo popolno nerabo bi jih evolucija morala že zdavnaj ukiniti, ampak očitno gre za zelo trmasto kombinacijo gradnikov znotraj DNK, ki si ne pusti dopovedati, da se je njen čas končal, še preden se je dobro začel. Verjetno je fenomen povezan z neizpodbitnim medicinskim dejstvom, da noge rastejo iz riti, slednja pa je eden ključnih delov telesa računalničarja. Počasi namreč prevzema na sebe funkciji transportiranja telesa in komunikacije z okolico.

Uporabnost Nična, računalničar je sam sebi namen

Barva Bledo bela

Nahajališče Na vseh področjih večje koncentracije računalnikov

Najljubši izrazi pwned, n00b, l33t

Na spletu Ves čas, v bistvu

Testiranje omogočil Večji del uredništva PCF

50 % **Mraz pravi...** "Evolucijsko po eni strani korak naprej, po drugi pa dva nazaj."

IZZOVITE MRAZA

Pojdite na *PCF* forum **www.pcformatslo.net/forum** in postavite Gregorju izziv, ob katerem ga bodo zasrbeli prsti.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

Obutev
jš mam trenutn ene adidaske za 27k Shocked Shocked Rolling Eyes hja mt je bla dobre vole
sam je že mal mrzlo bo treba kej nouga umslt
hmm prejšni čeuli so bli tud 25k Rolling Eyes moja mt je pogost dobre vole
Avtor: hamax

Fredy Miler Live - 1. koncert
NEEEEEE! al sem zamudla njegov koncert!! 'slams head against the keyboard'
Avtor: Lizzy

Modrost Konfucijeva
„ vladimir je uzel trip „ vladimir je uzel trip
Avtor: OMAGOD

A ni to žalostno ?
ttova kps a si ti kako čudno substanco zaužil :: kvenček al kej tacga ?
Avtor: progre2

Fwd >> Fwd

Barbara popolnoma zastonj objavi male oglase bralcev *PCF*.

PRODAM BMW 320, 150KM, prvi lastnik, prevoženih 2.000km, garažiran, s servisno knjigo, po nakupu predelan v znižano športno različico z večjo medosno razdaljo. Malce opraskan po levih vratih. Posebno darilo za najboljšega ponudnika: jumbo žoga.

PRODAM Sistem za domači kino, izdelan po naročilu. Zvočniki imajo 200.000W moči (posamično). Ugodno prodam najboljšemu ponudniku, ker potrebujem denar za zdravljenje preperelih bobničev in utekočinjenih notranjih organov.

STORITVE Smo podjetje, specializirano za keramičarstvo in montažo sanitarne opreme z večletnimi izkušnjami in ekipo kreativnih delavcev. Svoje delo opravljamo hitro in kvalitetno. Zagotavljamo vam, da sanitarij nikjer ne boste uporabljali na bolj kreativen način.

ZAPOSLITEV IŠČE mlad gradbeni delavec z izkušnjami. Sem vesten in priden delavec in se ne bojim izzivov na delovnem mestu. Rad delam v moški družbi. Samo resne ponudbe pod: Rožnata opeka.

NASLEDNJI MESEC
PCFormat 36 bo v prodaji 1.2.2005

Samo še to...

BOLJ IN MANJ GLOBOKI RAZMISLEKI

Je Aibo lahko boljši od pravega psa?

Sonyjevo novo digitalno ščene lahko snema filme, pleše, predvaja MP3-je, a mu kljub temu še vedno nekaj manjka. Berite naprej...

DRGNJENJE OB PREPROGO

Veterinarji pravijo, da vlečenje riti po preprogi povzročajo trakulje. No, mi za dogajanje v pasjih zadnjicah nismo strokovnjaki, vemo pa, kaj je na pogled okusno in kaj ni. Kljub temu, da omenjeno dejanje spada v to drugo skupino, bi vsekakor Aibu pomagalo do tega, da bi ga pravi psi laže sprejeli medse. Upamo samo, da bo Sonyju pri implementaciji te lastnosti uspelo zdaj brezizraznemu obrazu plastičnega psa dodati tudi nekaj gibanja. Prav radi bi namreč videli tisti zbran, izbuljen pogled, ki si ga psi radi nadenejo med tem ogabnim praskanjem.

MIRITEV PREPIROV

Psi so brihtni in zaznajo splošno razpoloženje v sobi, a ko postane ozračje preveč vroče za njih, se pravi, ko pride do kakšnega prepira, običajno stisnejo rep med noge in se cvile stisnejo v kot. Naš idealen Aibo bi s svojimi senzorji zaznal jezo in se takoj spravil v akcijo, da bi rešil dan. Poleg tega, da bi v kotu izvajal simpatične trike, bi v svoji bazi podatkov najprej poiskal vse bližnje rojstne dneve, obletnice in ostale daturne, ki povzročajo čustvene izlive, ter nato s pomočjo izvora jeze, ki lebdi v zraku, ugotovil, kaj natančno bi lahko bil vzrok prepira. In ko bi pravilno izračunal, da ste že tretje leto zapored pozabili na obletnico 47. poljuba, bi se takoj brezžično povezal na internet in naročil ekspresno dostavo rož in čokoladic. Za tem bi se usedel poleg vas in vam z utripanjem lučk dal vedeti, da misli, da imate vi prav.

NASKOK NOGE OBISKOVALCA

Običajen pes je človekov najboljši prijatelj, zato mislimo, da bi moral Aibo iti tudi tu korak naprej in skušati postati najboljši prijatelj vseh ljudi. Vsako ščene je mogoče naučiti, da pozdravi vaše kolege, ko pridejo na obisk, in celo to, da skače gor in dol, dokler si ne prisluži čohanja po glavi, a samo zares prijazen pes bi obiskovalce osrečil tako, da bi jim pohotno naskočil nogo. No, morda bi jih prej spravil v zadrego, ampak če Aibu uspe prepričati nadležne sorodnike, da vsakotedensko obiskovanje ni najbolj posrečena ideja, bi vam s tem gotovo naredil veliko uslugo. Navsezadnje se nič ne more primerjati z zvokom drgnjenja plastike in silicija ob kosmate, rahitične noge prijaznega obiskovalca.

SHRANJEVANJE PIJAČE

Menda glavni del trupa Aiba vsebuje cel kup občutljive elektronike, namenjene lovljenju ravnotežja, gibanju in podobno dolgočasnim stvarem. Povsem jasno je, da se morajo snovalci robotskega psa tega dela znebiti in ga nadomestiti s shrambo za pivo in osvežilne gazirane pijače. Tako bi se lahko vaš prijatelj potikal po stanovanju in vam postregel s primerno ohlajeno pijačo, ko gledate televizijo v dnevni sobi ali ko gledate televizijo v spalnici ali ko gledate televizijo v kje drugje. Dodatno vrednost bi Aibo dobil, če bi Sony naredil eno nogo votlo, da bi lahko bolj izkušeni pivci tja shranjevali stekleničke žganja. Seveda bi moral Aibo zaznati tudi, kdaj je njegov lastnik alkoholno dotolčen, ga nežno prijeti za ovratnik ter odvleči na posteljo.

Modrujte z nami...

Imate boljšo idejo? Ne držite je zase!

Če se vam na to tematiko po glavi drsa še kak globlji razmislek od našega, ga nikar ne zadržite zase. Svoje ideje o tem, kaj naj bi Aibo še počel, objavite na našem forumu in dovolite, da javnost presodi o globokoumnosti vaše ideje.

www.pcformatslo.net/forum

BOF
Building Of Fun

Zvočniški sistem VIVANCO
BLUELIGHT 5.1 SISTEM 620

10.990 sit

- Bassreflex Stereo System
- nizkotonec 20 W RMS
- sateliti 5 x 6 W RMS
- frekvenčni obseg: 40 Hz - 20 KHz
- daljinsko upravljanje
- možna stenska montaža satelitov
- **BLUELIGHT 2.1 SISTEM 420: 7.990 SIT**

DVD mediji MEMOREX
DVD±R

1.190 sit

- DVD±R, 4.7GB, 4x hitrost
- pakirano 10 kosov v tortici

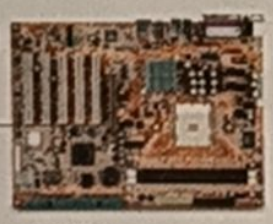
Osnovna plošča ABIT
NF7-S

22.990 sit

- osnovna plošča za AMD procesorje, S464, nVidia nForce 2 Ultra, AGP 8x
- dual DDR 400, SATA 150, AGP 8x, LAN FireWire, USB 2.0
- nVidia Soundstorm, 5.1 Dolby Digital, SPDIF out

Osnovna plošča ABIT
KV8-PRO

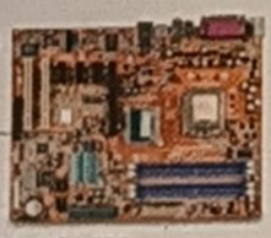
26.990 sit



- osnovna plošča za AMD procesorje, S754, VIA KT800PRO, AGP 8x
- DDR 400, SATA 150, Giga LAN
- FireWire, 5.1 zvok SPDIF out

Osnovna plošča ABIT
AG8-3R

39.990 sit



- osnovna plošča za Intel procesorje, LGA 775, Intel 915PE, PCI Express 16x
- Dual DDR 400, SATA 150 RAID, Giga LAN
- 5.1, SPDIF out, 3rd eye zunanji LCD zaslonček

Ohišje za računalnik EUROCASE
ML-E 6097

15.990 sit

- Midi Tower ATX ohišje
- 350 W napajalnik z 120 mm ventilatorjem
- 2x USB in stereo vhod spredaj
- 2x 80 mm ventilatorja, s protiprašnim filtrom za hlajenje notranjosti

Procesor Pentium 4 INTEL
PENTIUM 4 540 3.2 GHz

54.990 sit

- procesor za Intel LGA 775
- Prescott jedro, 1 MB predpomnilnika
- Box verzija s procesorskim hladilnikom
- zunanje vodilo 800 MHz, Hyperthreading, 90 nm

Procesor Athlon 64 AMD
ATHLON 64 3000+

37.990 sit

- 64 bitni procesor za AMD S754
- Box verzija s procesorskim hladilnikom

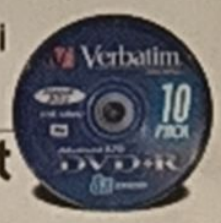
Spominski modul APACER
PC4000

13.590 sit

- DDR 500 spominski modul
- Samsung K4H560838F-TCCD ipi, trenutno sanje vsakega navijalca
- **256 MB: 13.590 sit**
- **512 MB: 25.990 sit**

DVD mediji VERBATIM
DVD±R

1.590 sit



- DVD±R, 4.7GB, 8x hitrost
- pakirano 10 kosov v tortici

Trdi disk HITACHI
DESKSTAR GST 7K250

22.590 sit

- 3.5" trdi disk 160GB
- število vrtljajev: 7200min
- predpomnilnik: 8MB
- vmesnik: Ultra-ATA 100
- **SATA 150: 23.990 sit**

Čitalec kartic VIVANCO
USB 2.0

3.990 sit

- podpira 12 vrst pomnilniških kartic
- USB 2.0

Bodi bof.

DVD zapisovalnik NEC
ND 3500A

15.990 sit

- trenutno najhitrejši dvoplastni DVD zapisovalnik
- DVD±R 16x/ DVD+R9 4x (dvoplastno) DVD±RW 4x
- CD±R 48/24/48x

DVD zapisovalnik PHILIPS
DVR 1620/00

18.990 sit

- Ahead NERO 6 Suite programska oprema
- DVD+R 16x, DVD-R 8x, DVD+R9 2.4x (dvoplastno)
- DVD±RW 4x
- CD±R 40/24/40x

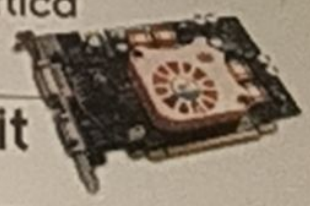
Grafična kartica ABIT
RX700 PRO

45.990 sit

- ATI X700 Pro procesor
- PCI Express X16 vodilo
- 128 bit, 128 MB GDDR3 pomnilnik
- 8 izrisovalnih cevovodov
- Direct x 9, tv-out

Grafična kartica INNO
3D GF6600GT

49.990 sit



- nVidia GF600GT procesor
- PCI Express X16 vodilo
- 128 bit, 128 MB GDDR3 pomnilnik
- 8 izrisovalnih cevovodov
- Direct x 9, tv out
- nVidia SLI, možnost povezave dveh enakih kartic za skoraj podvojeno hitrost

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

Zaloga d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Šmarješka 152, Ljubljana, Slovenija, tel.: 01 / 548 44 60, www.bof.si; Ponudba velja od 30. 12. do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso zajete. Slike so simbolične.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Kolosej), Ljubljana, **tel.: 01 548 44 60**
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 21 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 10**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD **www.bof.si**

www.pcplus.si

PC plus PRIVILEGE servis

PC plus

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer TV Tuner	m@gic TV Tuner	Dream m@chine TV Tuner
Procesor:	Intel® Celeron® 2.667 GHz	AMD Sempron 2600+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz HT	AMD Sempron 2800+	AMD Sempron 3100+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz HT
Osnovna plošča:	Asus P4SP-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4SP-MX	Asus A7V8X-X	Asus K8V-X	Asus P4P800SE/GD
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	80 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x
Grafika:	integrirana + AGP reža	integr. GeForce4 MX + AGP reža	integrirana grafika + AGP	FX5700LE 128MB DDR, TVO, DVI	FX5700 256MB , TVO, DVI	Radeon 9800SE 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška 3D s koleščkom	opt. miška, 5 tipk, s koleščkom	---	optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki flat 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	89.900,-	99.900,-	144.900,-	149.900,-	189.900,-	214.900,-

e-yama 17NE1-S
Ločljivost:1280x1024
Svetilnost: 370cd/qm
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2 x 2,5W
79.900,-

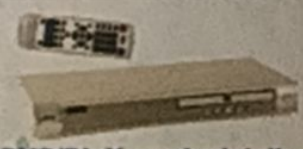
Accusync 72VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
79.900,-

NEC VT 46
LCD tehnologija,
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrast: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec, zvočnik,
Torbica, teža: 2.9 kg
219.900,-

mp3/CD radiokasetofon

Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3, radiokasetofon
BOOMBOX oblika,X-Bass funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

Notesnik PCplus
LCD zaslon 15.1"
Procesor Intel Celeron 2,8 GHz
Pomnilnik 256MB, 40GB disk,
DVD-RW pogon, modem 56k,
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, LAN 10/100
TV izhod, Li-Ion baterija
214.900,-



DVD/DivX predvajalnik Bellagio
Podpora za podnapise s slovenskimi znaki
Podprti formati: MPEG4, DivX , XviD
VCD, JPEG, MP3, MP3-Pro, WMA
Priključki: SCART, Coaxial-Digital Out
Composite Video, S-Video
Daljinski upravljalec z baterijami
16.900,-

NEC/MITSUBISHI

NEC Accusync 92VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
SUPER CENA
114.900,-

iiyama

VM 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

VM PRO 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24 mm
109.900,-

Belinea

Belinea model 10 30 75
DynaFlat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
30.900,-

Belinea model 10 60 55
DynaFlat raven zaslon
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,25 mm
46.900,-

Belinea model 10 17 15
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Odzivni čas:16ms
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
69.900,-

Likom CRT 17"
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
25.900,-

Likom CRT 17" flat
Flat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
29.900,-

Hansol

Hansol 730E - Novita
Velikost pike: 0,28mm
Največja ločljivost: 1280x1024
Opt. ločljivost: 1024x768
28.400,-

YUSMART Super ponudba!

166M
Ločljivost: 1024x768
Velikost pike: 0,297mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Svetilnost: 250cd/m²
52.900,-

178MP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 270cd/m²
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
66.900,-

198EP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250cd/m²
Odzivni čas: 25ms
99.900,-

NEC

NEC Versa f-M500
Intel® Pentium® procesor-M z 1,5 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN 802.11b
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon, TV izhod
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica, FireWire
4x USB 2.0, , 56k modem, LAN 10/100,
4 v 1 čitalec kartic, Free DOS,
Li-Ion baterija, Teža 2.6 kg
289.900,-

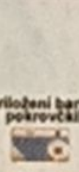
NEC Versa M340 Celeron M
Intel® Celeron® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 32MB, 4x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
224.900,-

NEC Versa M340 Pentium M
Intel® Pentium® procesor-M z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
279.900,-

RICOH

Ricoh Caplio RZ1
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 5.65 – 16.95mm, F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki
SUPER CENA
45.900,-

Priloženi barvni pokrovčki



Ricoh Caplio R1
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4,8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.6 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, **1 cm macro način**
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod
SUPER CENA
64.900,-

Ricoh Caplio GX
5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, **1 cm macro način**
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom, 1,2x hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod
6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije
(Li-Ion 3.400 fotografij)
SUPER CENA
89.900,-

SUPER CENA

DVD+R mediji Ricoh 8x
25 kosov v paketu
Kapaciteta: 4,7 GB
Hitrost zapisovanja: 8x
Cena: box
3.990

SUPER CENA

DVD+R mediji Ricoh 4x
10 kosov v paketu
Kapaciteta: 4,7 GB
Hitrost zapisovanja: 4x
Cena: box
1.190,-

PODPORA ZA SLOVENSKE PODNAPISE IN MENUJE

SUPER CENA

DVD/DivX Waitec VISION SLX
SLOT-IN mehanizem&Ultra Slim oblika
Podprti formati: DVD, DivX, XviD, VCD, SCVD, JPEG in KODAK PICTURE CD, MP3, WMA
Coaxial-Digital in Analog 5.1 audio izhod,
SCART, S-Video izhod, Kompozitni video izhod
Daljinski upravljalec z baterijami
Podpora SRT podnapisom s slovenskimi znaki
Nadgradljiv Firmware
30.900,-

PODPORA ZA SLOVENSKE PODNAPISE IN MENUJE

SUPER CENA

DVD/DivX Home Theatre Waitec VISON HTX
5.1 Channel Audio Output
Priključki: Coaxial-Digital Out, SCART
S-Video output
Component in Composite Video Output
NTSC/PAL 16:9 in 4:3 format
MPEG Flashrom - Firmware upgrade -
Zvočniki: 1x Subwoofer, 1x center, 4x satelit
Radio tuner: RDS FM & AM z spominom 40 postaj
Daljinski upravljalec z baterijami
30.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Novo!
računalniška e-trgovina
www.pcplus.si
Nakup

www.pcplus.si

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

Vse cene so s DDV in že vključujejo DOV, cena se lahko spremeni, glej na spletni strani. Slike so simbolične, za morebitne napake se opravičujemo in se sprašujemo. Podrobnejše informacije o izdelkih dobite v naših trgovinah. Izključene so storitve, ki niso navedene v ponudbi. Ponudba velja od 1.12.2004 do 31.12.2004 oziroma do razprodaje zalog. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in kontingenta. Akcijska ponudba velja samo v prodajnih mestih PC plus. Vse pravice pridržane. Avtorske pravice: Advanced Micro Devices, Intel, Celeron, Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation, AMD, AMD Duron, AMD Athlon XP so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices, Inc. Vse pravice pridržane. Blagovne znamke so last njihovih lastnikov. Tiskarske napake pridržane. Izdajatelj: PC plus d.o.o. Dagarska 13, Ljubljana.